TILT

MICRO-JEUX-VIDEO

CHIC
DES FLIPS !

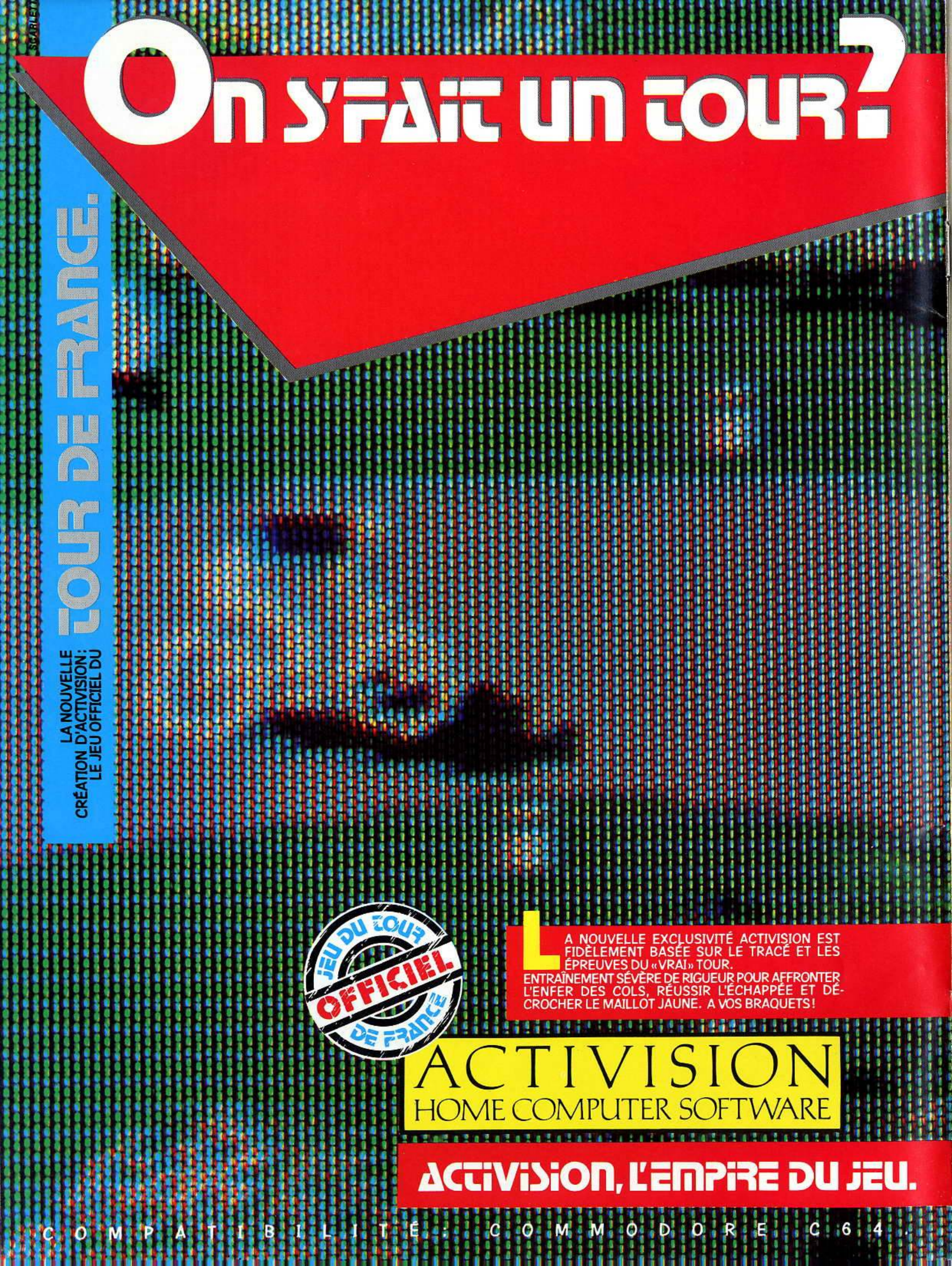
CLAP
AMSTRAD SUPER STAR



CHOC
LES MSX ECLATENT

CLASH
ADVENTURE SOFT VS ADVENTURE LIVE

M 3085-23-17,50 F N° 23 MENSUEL JUIL./AOUT 1985-17,50F-BELGIQUE : 130FB-SUISSE : 6FS-CANADA : 3$ CANADIENS-MAROC : 20DH-ESPAGNE : 375 PESETAS


On s'fait un tour?
LA NOUVELLE CRÉATION D'ACTIVISION: LE JEU OFFICIEL DU
TOUR DE FRANCE.
JEU DU TOUR OFFICIEL DE FRANCE
LA NOUVELLE EXCLUSIVITÉ ACTIVISION EST FIDÈLEMENT BASÉE SUR LE TRACÉ ET LES ÉPREUVES DU «VRAI» TOUR.
ENTRAÎNEMENT SÉVÈRE DE RIGUEUR POUR AFFRONTER L'ENFER DES COLS, RÉUSSIR L'ÉCHAPPÉE ET DÉCROCHER LE MAILLOT JAUNE. A VOS BRAQUETS!
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
ACTIVISION, L'EMPIRE DU JEU.
COMPATIBILITÉ: COMMODORE C 64.

TILT
MICRO JEUX
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (1) 824.46.21
RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction
Francine Gaudard
Rédaction
Véronique Charreyron
Patrice Desmedt
Ont collaboré à ce numéro
Guy Delcourt
Jacques Harbonn
Olivier Hautefeuille
Jean-Michel Navarre
Jérôme Tesseyre
Charles Villoutrex
Maquette
Christine Gourdal
Gérard Lavoir
Michel Longuet
Pascale Millet
Secrétariat
Sylvie Lefebvre
PUBLICITÉ
Régimax
1, rue Taitbout
75009 Paris
Tél. : (1) 824.46.21
Directrice commerciale de la publicité
Fabienne Dexidour
Directeur de la publicité
Dominique Bovio
Chef de publicité
Marine Viguié
Assistante
Christiane Martorell
ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (1) 824.46.21.
Ventes
Jean-Paul Biron
Michel Vincent
16.05.321.321,
téléphone vert gratuit 24/24.
Abonnements
Bernadette Sermage
France (T.T.C. 4 %) 6 numéros : 95 F. 1 an (10 numéros) : 145 F. 2 ans (20 numéros) : 290 F. Étranger : 6 numéros : 125 F. 1 an (10 numéros) : 195 F. 2 ans (20 numéros) : 390 F. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
101, rue Réaumur, 75002 Paris.
Tél. : (1) 508.94.53
Relations extérieures
Françoise Serre-Loutreuil
Promotion
Bernard Blazin
Directeur technique
Guy Cuypers
Fabrication
Jean-Jack Vallet
ÉDITEUR
« Tilt-micro-jeux » est un mensuel édité par **ÉDITIONS MONDIALES S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Président directeur général
Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué
Jean-Pierre Roger

Couverture
Jérôme Tesseyre

TILT

N° 23 - JUILLET-AOÛT 1985

MAGAZINE

CRÉER

NOUVEAU

EXCLUSIF

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 84-87

128 K = 2000F*

MIEUX VAUT LE SAVOIR AVANT D'ACHETER UN 64 K.

* Prix public conseillé – version PAL

NOUVEL ATARI 130 XE

Vous voulez acheter un ordinateur personnel ? Un 64 K fera l'affaire, pensez-vous. Et bien, ne faites rien avant d'avoir lu ceci : Atari lance le 130 XE. Une puissance de 128 K pour 2 000 F seulement.

Un cerveau grand comme ça. Vous avez sous les yeux un modèle d'esthétisme et de confort. Son cerveau ? Un microprocesseur 6502C avec accès direct au bus (possibilité d'extension mémoire, connexion disques durs...). Et pour augmenter sa puissance de traitement, 4 microprocesseurs en appoint : gestion couleurs (256 couleurs), gestion graphique (17 modes graphiques), gestion sons (synthétiseur 4 voix), gestion mémoire (disque virtuel ou mémoire continue), tout est là pour vous simplifier la tâche.

Que faire avec 128 K ? Tout ou presque. Plus de mémoire, c'est plus d'utilisations. Que vous fassiez du traitement de texte, de la gestion de fichiers, du graphisme, des jeux ou de la programmation, le 130 XE, ses 128 K et son basic intégré vous ouvriront plus largement le champ de vos possibilités. Maintenant, avouez-le ! Vous ne pensiez pas en avoir autant pour 2 000 F.

Le système Atari. Atari, c'est un système informatique complet : lecteur de cassettes ou de disquettes, tablette tactile et imprimantes. Le 130 XE accueille tous ces périphériques et vous permet l'accès à une bibliothèque de logiciels riche de plusieurs centaines de titres.

Lecteur de disquettes
1050 : 2 050 F
Imprimante matricielle
1029 : 2 100 F



ATARI

PLUS DE PUISSANCE POUR VOTRE ARGENT.

McCANN-ERICKSON

HANNOVER MESSE

HANOVRE SICOB MEME COMBAT

**Deux salons, deux personnalités bien différentes.
Au Sicob de printemps, la mode est à l'ordinateur semi-professionnel - sans que quiconque puisse d'ailleurs définir exactement ce qui se cache sous ce vocable - et l'incertitude domine dans les allées du C.N.I.T. : « marché en pleine évolution », « restructuration », « dégraissage », « arrivée imminente de nouveaux produits », les formules toutes faites courent de stand en stand...
A Hanovre en revanche, finies les passes d'armes. Les vrais combats sont engagés. Quel sera l'issue du duel Atari/Commodore ? Le défi lancé à I.B.M. est-il une fanfaronnade ?
La micro-familiale survivra-t-elle aux grandes manœuvres engagées ? Autant de questions qui trouvaient à Hanovre des ébauches de solutions. Avec, en plus, pléthore de technologies d'avant-garde, des prix à damner un consommateur français, bref un marché en avance de quatre ou cinq mois sur le nôtre. Déprimant ? Pas vraiment, mais il serait temps que le marché français trouve son second souffle, sous peine de voir le fossé qui se creuse entre la France et les grands pays européens prendre les dimensions d'un précipice. Incontournable...**

Démesurée. Gigantesque... Les adjectifs restent toujours faibles pour définir la foire de Hanovre, certainement la plus importante d'Europe. A côté, le C.N.I.T. ressemble à une maison de poupée, le parc des expositions de la porte de Versailles de Paris à un square de quartier. La « Hannover Messe » est une véritable ville, pourvue de ses transports en commun. Plusieurs lignes de trains mignatures sillonnent l'exposition. La surface totale frise les 800 000 mètres carrés, soit 80 hectares, celle des stands 500 000 mètres carrés. Les restaurants ne se comptent pas, et l'on réalise facilement un voyage gastronomique, des pays scandinaves à la Turquie, en passant par la France, la Bavière ou l'Autriche. Devant les 6 778 exposants et l'épaisseur du catalogue officiel en deux volumes, la tête tourne quelque peu. En réalité, la foire regroupe toutes sortes de spécialités, et le passionné de micro-informatique se cantonnera à trois ou quatre halls, à moins qu'il partage sa passion avec l'électronique, la machine outil, les engins de levage, les pompes hydrauliques et autres véhicules industriels...

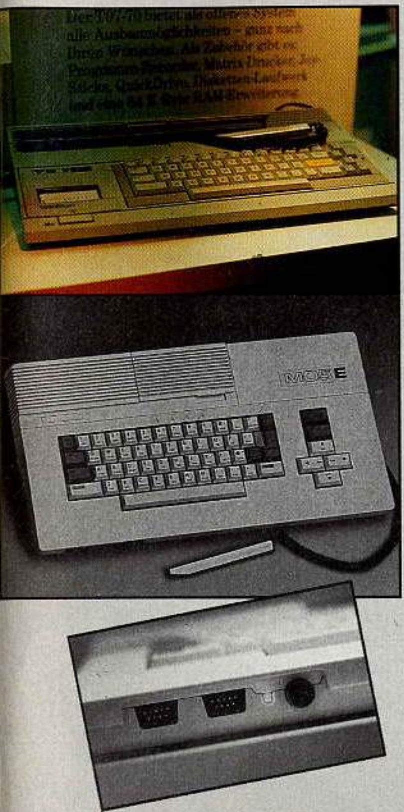
Très professionnel, le CEBIT (Welt-Centrum der Buro - Informations - und Kommunikationstechnik), c'est-à-dire le salon mondial de bureautique et d'informatique, laissait pourtant çà et là poindre des nouveautés intéressantes. Les stands des deux géants du micro familial, Atari et Commodore, se trouvaient parmi les plus visités, avec une courte tête d'avance pour Commodore, roi jusque là incontesté du marché allemand, avec une part de 65 % dans le secteur des familiaux. Face à la contre-offensive d'Atari et le succès foudroyant de Schneider (alias Amstrad), Commodore ne s'endort pas sur ses lauriers.

La gamme, déjà fournie avec les *C 16, 116, C 64* et *Plus 4,* est complétée par le *128,* présenté pour la première fois au C.E.S. de Las Vegas, et qui devait être disponible en Allemagne fédérale dès le mois de juin, en version germanisée, accompagné par les micros ordinateurs professionnels *PC10/20* et *900.s.*

Le *128* est un 8 bits qui possède la particularité d'être construit autour de deux microprocesseurs, le 8502 et le Z 80. Le premier simule à la fois un *6510* et un *6502,* ce qui assure une compatibilité totale avec le *C 64* (Basic 2.0 résident) et un « mode 128 » avec un Basic 7.0 résident. Le second permet le chargement du CP/M 3.0, c'est-à-dire la compatibilité avec une très large bibliothèque de logiciels professionnels. Le *128* se suffit de l'ancien lecteur de disquettes 1541, mais le transfert en mode 128 s'effectue cinq fois plus rapidement qu'en mode 64. L'un des défauts du *C 64* est donc gommé. Le clavier professionnel comporte un bloc numérique séparé, huit touches de fonction, six pour les déplacements du curseur, une touche « help » et une pour le passage de 40 à 80 colonnes (en mode 128 et CP/M). Le modèle *128 D* comprend un lecteur de disquettes intégré. Pour 1 200 DM (environ 3 700 F), les Allemands peuvent s'offrir dès aujourd'hui un micro-ordinateur polyvalent, qui allie l'extraordinaire ludothèque du *C 64* à la gamme de logiciels tournant sous CP/M. Le *128* est un trait d'union entre les ordinateurs familiaux et professionnels. Les mauvaises langues disant déjà « oui, mais ce n'est qu'un 8 bits ». C'est vrai. Mais avec une extension mémoire de 512 K, un 8 bits est déjà très efficace, bien que la mémoire ne soit adressable que par pages de 64 K.

Côté professionnels, Commodore contre-attaque également, avec les *PC 10/20,* compatibles I.B.M. avec un système d'exploitation MS-DOS, et le *900,* compatible UNIX, le système d'exploitation professionnel qui a actuellement le vent en poupe.

Sur le stand Atari, la réponse est déjà prête. Le *130 XE,* compatible avec le *800 XL,* est vendu 600 DM (environ 1 900 F), moitié moins que le concurrent. Ou que celui que l'on cherche à présenter comme un concurrent, parce qu'il possède 128 K de mémoire vive. C'est oublier que le *130 XE* ne possède pas les 80 colonnes, ni la compatibilité CP/M, ni la possibilité d'étendre



La divine surprise du salon de Hanovre : la gamme Thomson en tenue de soirée, très chic. Claviers mécaniques, prises pour manettes de jeu à la norme Atari. le tout à des prix de rêve. Heureux Allemands !

la mémoire vive à 512 K. Le *C 128* se situe en fait à mi-chemin entre l'*Atari 130 XE* et le *520 ST,* qui lui est un 16 bits.

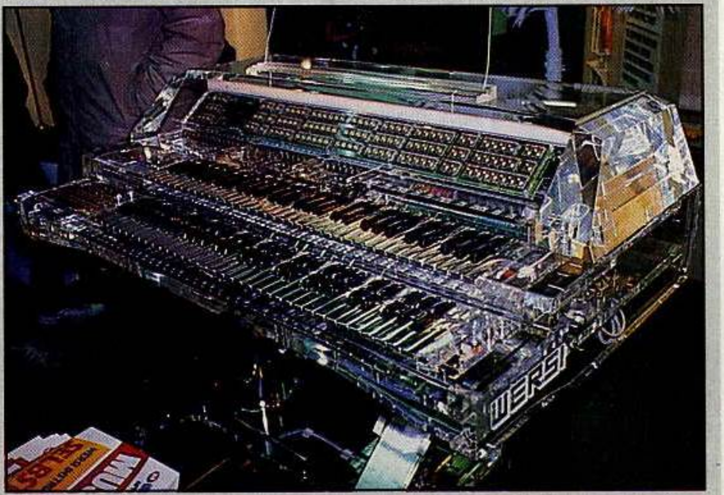
Disponible lui aussi avant l'été, le *520,* que les Américains ont surnommé le « Jackintosh » en référence au chairman d'Atari, Jack Tramiel, et au *MacIntosh,* face auquel il se dresse en concurrent direct, est construit autour du microprocesseur 68 000. Atari annonce en toute modestie que son petit dernier offre des performances égales à celles réalisées par des ordinateurs trois fois plus chers. C'est vrai que 2 795 DM (8 600 F) pour l'unité centrale et un lecteur de disquettes 3,5 pouces, c'est « presque » un cadeau. Particularité du *ST,* sa souris, qui offre un confort d'utilisation bien connu des adeptes de *MacIntosh.* Malgré le prix particulièrement tiré, Jack Tramiel attaque le marché des professionnels, en provoquant même I.B.M. sur son propre terrain des ordinateurs « personnels ». Sans jamais nommer cet imposant rival, les communiqués d'Atari Allemagne démontrent que seule une voie originale mène à la réussite et non pas le passage sous les fourches caudines d'un pseudo-standard technologiquement dépassé (comprenez le PC)... A l'heure ou Apple propose une carte pour rendre son *Mac* compatible PC, le pari est audacieux, et sa réussite passe, entre autre, par la qualité et l'importance de la gamme de logiciels qui seront proposés sur le *ST,* qui n'est pas compatible avec un autre ordinateur, innovation oblige, selon Atari. L'année 1986 sera celle du quitte ou double pour la société.

A deux pas du stand Atari, Thomson ne passait pas inaperçu, grâce à une démonstration permanente de digitalisation de l'image. En quelques secondes, le *MO5* offrait leur tête aux visiteurs. Succès assuré pour l'utilisation, sous forme de gadget, d'un procédé qui n'en est pas du tout un ! Mais pour les Français découvrant les machines exposées par le chef de file de l'informatique de notre pays, la surprise était de taille. Les Allemands profitent de modèles inconnus en France. Incroyable, mais vrai ! Pour être totalement exact, il ne s'agit pas de modèles véritablement différents, mais de *MO5* et *TO7/70* remodelés. Il est tout de même étonnant de découvrir le *TO7/70* vendu avec un clavier mécanique (ce qui évite d'acheter 700 F un clavier fabriqué par une société indépendante de Thomson), et surtout un splendide *MO5E,* dans une robe claire à l'esthétique très réussie, avec là encore : clavier « professionnel », une alimentation intégrée, et... des prises pour manettes de jeu à la norme Atari !



Côté périphériques, on retiendra particulièrement le lecteur de micro-disquettes 2,8 pouces, double face, avec une capacité de 64 K par face, pour un temps de chargement de huit secondes. Une alternative intéressante aux lecteurs de disquettes classiques et micro-drives.

Les prix annoncés : environ 1 000 DM (3 100 F) pour le *MO5E* avec crayon optique et micro-lecteur de disquettes, environ 2 000 DM (6 300 F) pour le *TO7/70* avec un lecteur de disquettes ! A n'en pas croire ses yeux. Surtout lorsque l'on sait que ces modèles ne sont pas prévus pour le marché français...



Pour le plaisir des yeux et des oreilles. Un superbe orgue électronique se dévoile sans pudeur. Il découvre ses circuits intégrés grâce auxquels il se transforme en un orchestre complet. Sensuel.

Les *M.S.X.* étaient présents, mais de façon très discrète. Au lieu de se rassembler, comme à Las Vegas, sur un seul stand, les tenants du standard américano-japonais menaient la bataille en ordre dispersé, dans un pays qui ne leur semble pas particulièrement favorable. Au hasard des allées, on découvrait pourtant plusieurs modèles.

D'abord le nouveau *Philips VG 8020,* un « vrai » M.S.X. 64 K, avec clavier professionnel, qui remplace avantageusement le modèle précédent, souffrant d'amnésie et d'un clavier gomme. Esthétique jouant sur les couleurs et les matières, prises pour manettes de jeu sur le devant, touches curseur largement dimensionnées, batterie de sorties très complète (Centronics, RS 232...), modules d'extension mémoire, le *VG 8020* tient bien la route face à ses compagnons de standard.

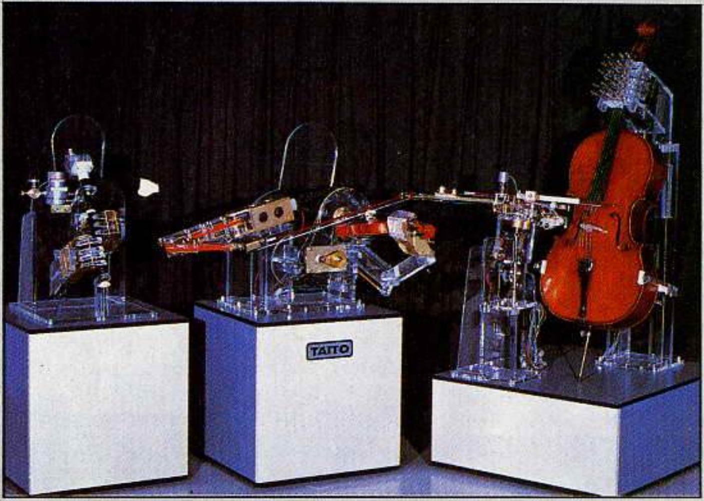
Le *Sanyo MPC-64* joue les teintes sombres, et propose deux ports cartouches situés l'un à côté de l'autre, et bien sûr 64 K de mémoire vive. Le *Panasonic* ▸



Après la *VG 8000*, le M.S.X. de chez Philips fabriqué au Mans et inconnu sur les étals français, voici son successeur le *8020*.

Oublié le clavier gomme et la mémoire déficiente. Le nouveau Philips est équipé d'un clavier mécanique et possède une mémoire vive de 64 K.

demeure lui aussi dans la sobriété, et est accompagné par une tablette graphique.
Cette foire présentait quelques curiosités, comme l'ordinateur *Robotron*, venu de la République démocratique allemande. Compatible CP/M 2.2 et EBM NEWA 501, système d'exploitation standard de l'Union soviétique, l'ordinateur personnel *1715* est construit autour d'un microprocesseur 880 cadencé à 2,5 MHz. Il possède 2 K de mémoire morte de base (!) et 64 K de mémoire vive et offre l'affichage 80 colonnes avec une extension. Pour être tout à fait franc, le stand Robotron, quoique bien situé, ne se trouvait pas parmi les plus visités...
Côté extensions, le disque digital à lecture laser commence une percée. Encore réservé au domaine professionnel, ses possibilités étonnantes le placent comme le favori pour la sauvegarde des données. Parmi les marques présentes sur cette nouvelle technologie, on trouve logiquement Philips et Sony, pionniers du disque digital audio. Philips propose un disque compact d'une capacité de 600 mégabytes (600 000 K). Le temps de recherche dure au maximum une seconde, et le transfert des données s'effectue à la vitesse de 1,4 mega par seconde (1 400 K/sec). Le tout sur un disque que rien ne distingue extérieurement d'un compact audio, et dont la fiabilité est quasi-totale. Il supporte par exemple des températures de − 40 °C à + 70 °C et des taux d'humidité de 10 % à 95 %. L'utilisateur de la « galette » risque fort de jeter l'éponge le premier ! Seul regret, l'esthétique du lecteur n'est pas très réussie, et le chargement s'effectue sur le dessus, ce qui rappelle un répondeur téléphonique un peu archaïque.
Le *Sony Lasermax* est beaucoup mieux réussi sur ce plan, avec un chargement frontal. Mais sa vocation est très différente de celle du *Philips CM 100*. Le *Sony* est un vidéo-disque, destiné à conserver des images, des textes, de la musique. Sa capacité s'élève à 54 000 images. Présenté en première européenne à Hanovre, le *Lasermax* connait déjà des concurrents, français en particulier, puisqu'un système équivalent existe déjà, piloté par un *TO7/70*. Atari, le trouble fête, n'est pas en reste, et présente également un disque numérique capable de conserver 80 millions de mots en mémoire. Il est capable par exemple « d'avaler » un dictionnaire en vingt volumes, et d'aller chercher n'importe quelle définition en quelques secondes. Et tant pis si un disque de douze centimètres de diamètre en impose moins dans une bibliothèque qu'une magnifique collection de volumes reliés en cuir pleine peau, et dorés à l'or fin.
A côté de cette technique du laser, les autres périphériques semblent rabâchés, comme les tablettes graphiques, telle la *Preh Bitmap*, compatible *Apple II*, ou le clavier musical *Wersiboard* pour *Commodore 64*. Il dispose de quatre octaves, et peut se transformer en clavier polyphonique grâce à son logiciel *Poly 64*. Il était vendu sur la foire au prix de 450 DM (1 400 F).
Certaines « curiosités » retenaient cependant l'attention, comme le moniteur géant de chez Toshiba : 40 pouces, pour un poids de 75 kg le tout en haute définition bien sûr. Et c'est même un véritable attroupement que l'on trouvait autour d'un stand de bras articulés pilotés par ordinateur, au moment de la démonstration de jeu de marionnettes chinoises. Grâce à l'informatique, ces marionnettes exécutaient des mouvements très complexes, uniquement réalisables habituellement par des spécialites éminents du maniement de ces marionnettes traditionnelles.
Taito présentait des robots également très performants, puisque certains étaient capables de jouer de la flûte, du violon ou du violoncelle ! D'autres avouent une vocation plus familiale, comme *Ballonn Beroder,* capable de gonfler et de tenir des ballons, *Yume Maru, Jr.* qui sait marcher, avancer le bras, fermer la main, déployer son antenne. Equipé d'une caméra vidéo, il peut se laisser guider d'une autre pièce en utilisant un téléviseur comme écran de contrôle. *Tuxedosam* enfin est un pingouin qui se dandine en diffusant un message enregistré par son magnétophone à cassettes intégré (et invisible).
Et pour tous les visiteurs étrangers, l'un des éléments les plus étonnants restait l'immense taverne bavaroise, capable d'accueillir des milliers de convives, avec orchestre traditionnel en permanence, et bière coulant à flot. Ambiance assurée, et vive l'informatique ! ■



Le summum de la robotique. L'ordinateur est capable de jouer — physiquement — du violoncelle, du violon, ou de la flûte. Incroyable ! Taito démontre ainsi une parfaite maîtrise technologique.



Le disque digital s'impose. La capacité du *Philips* (en haut) est de 600 Mégabytes, celle de l'*Atari* (au milieu) du même ordre. Quand au *Sony* (en bas), il conserve textes, images et son.



Curiosité. Le *Robotron*, micro-ordinateur personnel fabriqué en République démocratique d'Allemagne. Malgré sa compatibilité CP/M 2.2., il a bien peu de chances de s'imposer en Europe de l'ouest !



Un robot sympa de chez Taito. *Balloon Beroder* détecte votre présence, et vous offre de gonfler un ballon à la couleur de votre choix, à la vitesse d'un à la minute.

SPECIAL SICOB

L'habitude est prise. Le Janus des salons informatiques est bien l'attraction principale de chaque semestre, au point de faire de l'ombre à d'autres salons qui cherchent à occuper eux aussi un terrain qui demeure d'avenir.
Le Sicob de printemps, moins important que son grand frère d'automne, est presque exclusivement professionnel, puisque le Sicob boutique n'est pas là pour accueillir le monde de la micro-informatique familiale. Cette tendance n'est certainement pas pour déplaire à ceux qui ont réussi à s'immiscer sous les voûtes du C.N.I.T. La mode est à l'ordinateur « semi-professionnel », comme s'il était honteux de se servir de son micro autrement que pour goûter aux joies perverses du dernier« calc » à la mode. Heureusement, l'interdit a d'autant plus de charme. C'est ainsi que l'on trouve des jeux pour les machines professionnelles qui se transforment, à l'appel d'une simple touche, en un superbe tableau rempli de chiffres, pour parer à toute arrivée intempestive du chef...
Donc, point de jeux ou presque à l'ombre des tours de la Défense. Mais des machines, oui. Avec un présent-absent (ou absent-présent si vous préférez) de marque : Atari. La société de Jack Tramiel n'avait pas cru bon de prendre le R.E.R. Il est vrai que l'importation et la distribution sont en restructuration, avec le dégraissage d'Atari France et la création de Galaxy par Guy Millant, ex P.-D.G. d'Atari France. En revanche, des malins voyageurs avaient réussi à prendre contact avec Jack Tramiel en personne. C'est ainsi que Micro-Application créait l'événement en montrant un *520 ST* pour la première fois en France, quelques jours après sa sortie européenne à Hanovre.
Le grand concurent d'Atari, Commodore, était présent pour la première fois en son nom. Les machines de la marque seront désormais importées et distribuées par Commodore France (comme en Grande-Bretagne ou en Allemagne fédérale) et non plus par Procep. Peut-être est-ce le signe d'une marque d'intérêt de la société mère pour le marché français, jusque-là plutôt délaissé ? Ce revirement survient au moment ou le potentiel d'achat en micro-ordinateurs augmente effectivement de façon significative, mais où la concurrence devient également plus dure que jamais. Commodore n'a pas voulu conquérir la France comme elle avait conquis l'Allemagne. Aujourd'hui, elle doit se battre avec un *64* vieillissant, un *128* qui tarde à arriver (pas avant l'automne), un *C 16* qui n'est pas lancé par une décision de dernière minute, et un *Plus 4,* catapulté cheval de bataille provisoire, bâtard dopé par un prix « sacrifié » (1 990 F).
Le *PC 10/20* quant à lui, vise le marché particulier des compatibles I.B.M., où la bataille des prix devient dantesque. Vidéotechnologie vient par exemple d'annoncer un *Laser* compatible à moins de 10 000 F... Face aux manœuvres des géants, les Français ne restent pas inactifs. Thomson présentait son lecteur de micro-disquettes pour *MO 5,* ainsi que la gamme complète des extensions pour le *TO 7/70,* digitalisation, incrustation, modem et bien sûr imprimantes thermiques 40 colonnes et à impact 80 colonnes, lecteurs de disquettes.
En ce qui concerne la grande nouveauté, le *TO 9,* c'est la déception. Il a été annoncé pour la rentrée, la presse a pu entre-apercevoir furtivement un prototype avec interdiction formelle de le photographier (!), et Guy Brissy, directeur général de Thomson micro-informatique ne s'est laissé aller à aucune confidence, en se contentant de dire : *« N'attendez pas de nous aujourd'hui que nous répondions à toutes les questions que vous vous posez sur le* TO 9, *le temps viendra pour cela. »*
On sait seulement que la machine sera disponible en octobre prochain. Le *TO 9* sera un micro « haut de gamme », avec une mémoire vive de grande capacité et une mémoire de masse intégrée, compatible avec les *MO 5* et *TO 7/70* tant pour les périphériques que pour les logiciels, et que son utilisation irait de « la famille à l'entreprise ». Le prix sera inférieur à 10 000 F, ce qui est tout de même la moindre des choses à l'heure des *Commodore 128* et *Atari 520 ST.* Côté technique, on ne sait rien. La compatibilité avec les *TO 7/70 - MO 5* oblige à conserver le microprocesseur 6809, un huit bits particulièrement performant. Telle est la seule certitude. Pour le reste, rendez-vous en septembre. Espérons seulement que la surprise sera agréable.
Chez Exelvision, l'*EXL 100* s'entoure de plus en plus de périphériques, et la commande de ▶





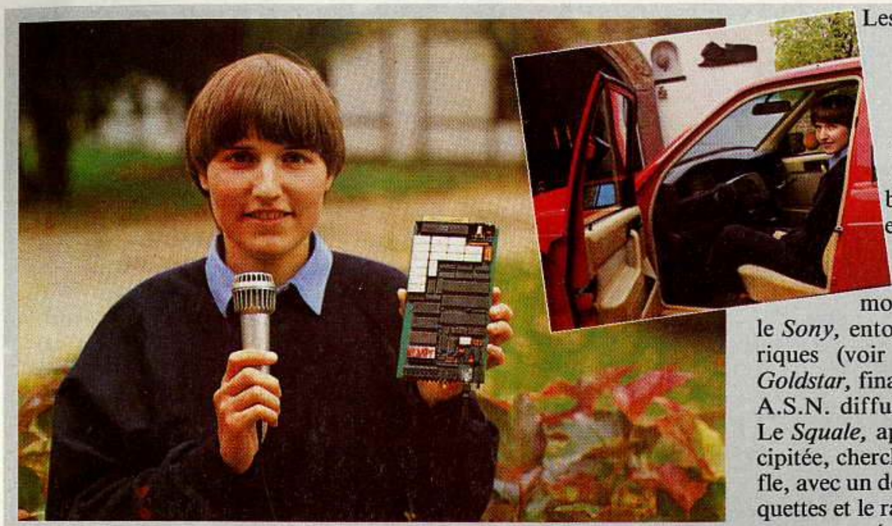
Le « Jakintosh », où la réponse du berger à la bergère. Avec le *520 ST* Jack Tramiel joue la carte maîtresse d'Atari. A quitte ou double. Le *Macintosh* d'Apple, lui connait un succès mitigé.



L'*EXL 100* en bonne compagnie. Clavier mécanique, extension de mémoire vive non volatile de 16 K, modem, imprimante, double lecteur de disquettes 3,5 pouces avec extension de mémoire vive de 40 K



Commodore vient lui aussi — avec retard — au compatible IBM, avec ses *PC 10* et *20.* Ses atouts : image de marque (le premier ordinateur Commodore était un « pro ») et son prix. Mais la concurrence est rude.



10 000 unités par l'Education nationale redonne de l'oxygène à la jeune société Valbonnaise dont les ventes tardent à décoller, malgré un produit original et séduisant. Les visiteurs du Sicob ont pu essayer le clavier professionnel, et découvrir les nouveaux périphériques : *Exeldrums,* la boîte à rythmes programmables avec visualisation sur l'écran. Dix-sept instruments de percussion différents disponibles sur six canaux, possibilité de programmer cinquante-quatre séquences et d'utiliser seize rythmes préprogrammés.
Exelmémoire (CMOS RAM), une mini-cartouche qui tient dans la plus petite des poches et offre 16 K de mémoire vive non volatile. L'accès des données est quasiment immédiat et la fiabilité totale. Dans bien des cas, l'*Exelmémoire* remplace avantageusement la cassette ou la disquette, notamment pour conserver des routines, un programme en cours d'élaboration, des logiciels téléchargés. La pile au lithium intégrée assure une autonomie de douze à vingt quatre mois.
Exelpro, une extension mémoire combinée à un double lecteur de disquettes, qui se présente sous une forme identique à celle de l'unité centrale (en plus plat), afin de pouvoir se poser dessus. L'*Exelpro* apporte 40 K de mémoire vive, dont 32 K utilisateur, ce qui la porte à 80 K, si l'on adjoint une cartouche *Exelmémoire.* Le double lecteur de disquettes accepte des disquettes de 3,5 pouces double face, double densité de un méga-octet non formatées.

Martine Kempf, inventeur d'un pilote robot à reconnaissance vocale. Des invalides peuvent conduire une automobile, travailler sur des machines de précision. Une réalisation de portée mondiale.

Le modem, classique, possède en outre une fonction de téléchargement en association avec l'*Exelmémoire,* et possède un port RS 232 ainsi qu'un port parallèle Centronics. Antiope se connecte au même emplacement que le modem, et permet le décodage. Côté logiciels enfin, la gamme s'étoffe, avec particulièrement une série de logiciels éducatifs.
L'*Amstrad CPC 664* avec son lecteur de disquettes intégré jouait les vedettes. Pour tout savoir sur la gamme Amstrad, reportez-vous p. 68.



Deux ordinateurs à l'avenir incertain. Le *Squale,* d'une petite société française, qui cherche à rattraper ses erreurs de jeunesse, et le *Plus 4* du géant Commodore, un peu bâtard malgré son prix.

Les M.S.X. se rappelaient à notre bon souvenir, avec le *Yashica,* le *Yeno DPC 64,* le *Toshiba,* le *Sanyo,* désormais disponible en version 32 K extensible à 64, qui accepte enfin tous les logiciels, au moins théoriquement, le *Sony,* entouré de ses périphériques (voir banc d'essai), le *Goldstar,* finalement importé par A.S.N. diffusion.
Le *Squale,* après une sortie précipitée, cherche son second souffle, avec un double lecteur de disquettes et le raccord téléphonique accompagné de son logiciel de communication aux normes Minitel et Transpac, sous forme de cartouche. Malgré des possibilités intéressantes, le *Squale* aura bien du mal à faire son trou dans la jungle de l'informatique.
Surprise au stand I.T.M.C., où l'on découvrait, à côté des différents ordinateurs Yeno, une nouvelle console de jeu aux performances alléchantes, bien que son importateur reste discret, et ne semble pas croire à un renouveau de la console. Ce qui ne veut pas dire que ce type de produit ne garde pas une place (mesurée) en bas de l'échelle des prix, à condition d'offrir, sur cartouches, des jeux variés, de qualité, et d'un prix abordable. Et l'on est toujours sans nouvelles de la fameuse console *Nintendo* présentée en avant-première au dernier C.E.S. de Las Vegas.
L'ordinateur qui fut à une époque le plus attendu a été présenté dans une quasi indifférence. Le *Sinclair QL* français existe, et est disponible — on ose à peine écrire enfin, après tant d'annonces différées, avec son clavier AZERTY accentué et ses quatre logiciels intégrés entièrement francisés (traitement de texte, tableur, gestion de fichiers et graphiques) et « auto-documentés ». Présenté comme un ordinateur professionnel, le *QL* se repositionne plutôt comme un familial haut de gamme, capable d'épauler dans leur travail les professions libérales. Mais déjà les jeux arrivent, ce qui n'est pas pour nous déplaire.
Les amateurs de périphériques et d'accessoires ont pu découvrir la gamme Almatec. Modem pour *C 64,* transcodeurs PAL/RVB (péritel) et PAL/SECAM, vendus sous la marque Osccar, interface 80 colonnes pour *C 64,* claviers musicaux pour *C 64 Colortone* et *Wersiboard.* Almatec diffuse également les logiciels Logidisque et Magnard.
Pour terminer la visite, le stand Apple, imposant, proposait des démonstrations permanentes sur écrans géants, mais ne dévoilait pas de réelles nouveautés, si ce n'est le *IIe* qui voit son microprocesseur 6502 remplacé par le NCR 65 C 02 du *IIc.* Le nouveau *IIe* pourra utiliser les logiciels du *IIc,* et connaîtra ainsi les joies de la souris. Un kit de transformation existe pour les « vieux » *IIe.*
La dernière attraction du Sicob n'appartenait pas au Sicob, mais se déroulait en face du C.N.I.T., sur le parvis, dans la salle d'exposition du Carrefour international de la communication, qui présentait « Machines parlantes 85 ». On pouvait voir — et surtout entendre — les toutes dernières inventions de cette nouvelle technologie en progression ultrarapide, et dont les applications sont innombrables. Le prototype Renault ne se contente plus de régler, au son de la voix du conducteur, la climatisation ou le volume de l'autoradio, d'annoncer à haute voix la consommation d'essence, l'autonomie, la vitesse moyenne, etc., il informe, au moyen d'un écran tactile, des conditions de circulation dans une région donnée !
Les robots pilotés à la voix grâce à la géniale invention de Martine Kempf, que le monde entier envie à la France, sont d'une étonnante précision. Ils peuvent régler un microscope, conduire une voiture ou un fauteuil roulant.
Le C.N.E.T. présentait une cabine téléphonique « mains libres », où la seule intervention manuelle consiste au paiement par l'intermédiaire d'une carte à mémoire...
Les machines parlantes ne cherchent pas le spectaculaire. Mais elles apportent une révolution technologique dont on ne soupçonne pas l'importance. Après cette exposition largement plébiscitée par le grand public, le Carrefour prépare pour l'automne une exposition qui aura pour sujet les applications ludiques de l'ordinateur.

Patrice DESMEDT



BOLIDES EN FOLIE

Les passionnés d'informatique se doublent parfois de doux rêveurs. Ils peuvent se précipiter sans hésitation sur le premier numéro d'un nouveau trimestriel, « Bolides en folies », entièrement consacré aux « plus belles 2 CV du monde ». Un magazine tout en couleurs, aux photos splendides, qui chante un hymne à la gloire de l'irremplaçable deudeuche. Les décorations les plus folles cotoient les transformations les plus inattendues, comme une version coupée sport à couper le souffle. Textes et photos ont été réalisés par Joelle Illous et Philippe Hayat, qui ont sillonné le monde au volant de leur 2 CV. Bolides en folies, 30 F

AÏE !

Dans Tilt n° 20, nous avions testé dans « Tubes » *Mélodimus, Rythmamus* et *Astromus*. Ces cassettes pour *TO 7/70* et *MO 5* sont diffusées sous le label Hatier-Logimus au prix de 185 francs chacune, et non pas par un autre éditeur spécialisé dans les logiciels pour Thomson.

DAM BUSTER

Présenté début mai en avant-première par Run Informatique, voici le nouveau « best » des productions U.S. Gold. Logiciel d'action et de stratégie, *Dam Buster* vous fera revivre le bombardement historique des barrages de la Ruhr durant la seconde guerre mondiale comme si vous y étiez. Dans notre prochain numéro, nous vous présenterons un test approfondi de ce programme qui risque fort de s'inscrire en première place du hit-parade des logiciels de combat aérien. Run informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 581.51.44 et 5, boulevard Voltaire, 75011 Paris.

KIT MAGAZINE EST NÉ

Ce nouveau journal publié et distribué gratuitement par la Société Générale s'adresse à tous les 15-24 ans. Entièrement en couleur, il affiche résolument une vocation de *News.* Au sommaire du premier numéro, des interviews chocs d'Alexis Venot, créateur de la centrale informatique de la moto d'occasion ; de Patrick Dupont, star mondiale de la danse, de Martine Kempf, techno-woman géniale qui a inventé avant les Japonais un synthétiseur de parole, et un dossier « spécial partir » pour mieux vivre vos vacances.

Musclé, rapide « kité », *Kit magazine* est un *winner.*

Il s'inscrit directement dans la ligne du superbe concours mis en place au mois d'avril dernier dans toutes les agences de la Société Générale.



Pour gagner, il vous suffisait de vous rendre dans une des agences de la Société Générale, chacune d'elles disposait d'un ou plusieurs terminaux de Minitel avec lesquels vous pouviez gagner un des 2 030 prix de ce grand jeu concours à savoir 232 ordinateurs *MO5* ; 1780 ordinateurs *TI 30 Galaxie*, et surtout dix-huit séjours d'une semaine à New York ! Trop tard maintenant pour jouer mais restez à l'écoute de la Société Générale, cette banque joue à fond la carte 15-24 ans.



RESPIREZ !

Le centre d'animation de la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon ne se contente pas d'organiser pour la troisième année consécutive le festival du logiciel, du 15 au 27 juillet. Il propose durant l'été toutes sortes de spectacles et d'expositions. Musique, « Nuits de la Chartreuse », théâtre, danse, rencontres poétiques, informatique utilisée par des écrivains, des graphistes, stage organisé par l'atelier de littérature assistée par ordinateur, expositions... Pour ceux qui s'engouffrent dans la vallée du Rhône vers les plages méditérranéennes, la Chartreuse se présente comme la respiration de leur voyage. Pour tous renseignements, s'adresser au C.I.R.C.A., La Chartreuse, 30400 Villeneuve-les-Avignons. Tél. : (90) 25.05.46.

BIP BIP

En informatique comme en diplomatie pour passer les frontières, il est préférable de se munir d'un passeport validé par un visa d'entrée. A la manière d'un carnet de vol, le passeport pour le futur du Ministère de la Jeunesse et des Sports, agrémenté du BIP (Billet d'informatique populaire) et des visas informatiques authentifie les expériences acquises.

Le premier, véritable certificat de savoir-faire, consiste en quatre épreuves pratiques : le matériel et sa maintenance ; l'analyse, la programmation, les langages ; les logiciels standards ; l'informatique dans la cité, plus une cinquième épreuve collective organisées en sessions sous le contrôle de l'Etat.

Les deuxièmes, moins formels puisque délivrés par les associations agréées, témoignent des heures et des activités pratiquées, de la création de logiciels à l'animation de clubs. Ministère de la Jeunesse et des Sports, 78, rue Olivier de Serres, 75739 Parix Cedex 15. Tél. : (1) 828.40.00.

TAM-TAM SOFT

• **Coconut** offre des avantages « club » à ses plus fidèles clients. On devient membre après l'achat de dix logiciels, et l'on profite alors de 10 % sur les achats de soft, avant d'utiliser bientôt une salle pour tester les utilitaires.
Côté soft, Coconut propose des jeux comme *Murder on the Zinderneuf, Archon* ou *Pitsop II* sur cassette pour *C 64* entre 140 et 160 F, et importe des jeux d'aventure américains uniquement texte, réservés aux fanatiques. Coconut, 13, boulevard Voltaire, 75012 Paris. Tél. (1) 355.63.00.

• **Electron** garde toujours la tête pour la gamme Atari et ses logiciels sur disquettes. On trouve des titres en exclusivité française pour disquettes Atari, comme *Spy vs spy* (voir Tilt n° 20), *Rescue of fractalus, Ball blaser* ou *Blue Max 2001* (voir « Tubes »). Avec, comme clou du spectacle, un logiciel pour mesurer le stress, et qui permet de jouer à un jeu d'action uniquement par la pensée, à partir d'un capteur placé sur le front ! Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. (1) 766.11.77

Le club des fanas de la micro

MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

SPECIAL PROMOTIONS D'ETE

VOUS CONNAISSEZ LE CHOIX ET LES PRIX MICROMANIA! DECOUVREZ MAINTENANT LE SERVICE * CLUB!

ATARI 2600

239 F

- DECATHLON
- PITFALL II
- PRESSURE COOKER
- HERO
- SPACE SHUTTLE
- RIVER RAID
- ENDURO
- PITFALL
- BEAM RIDER

TENNIS	179 F

SUPER PROMOTION 75 F

- CYRUSS
- STAR WARS ARCADE
- Q BERT

MATTEL INTELLIVISION

SUPER PROMOTION 119 F

- ICE TRECK
- BEAUTY AND THE BEAST
- SWORD AND SERPENT
- DEMON ATTACK
- DRAGON FIRE
- DRACULA
- NOVA BLAST
- SAFE CRACKER
- WHITE WATER

TRON DEADLY DISC	129 F
MAZE A TRON	129 F
OKEY	129 F
GOLF	129 F
BASKET	129 F
FROG BOG	129 F
TENNIS	149 F
BOXING	149 F
SOCCER (FOOT)	165 F
ARMOR BATTLE	165 F
SEA BATTLE	165 F
SPACE BATTLE	165 F
VECTRON	195 F
MISSION X	195 F
SUB HUNT	195 F
CHESS	225 F

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL II	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
ZENJI	275 F
TENNIS	329 F
WING WAR	399 F

SUPER PROMOTION

BC'S QUEST FOR TIRES	129 F
POPEYE	75 F

TO7/TO5-70/MO5

ELIMINATOR	110 F
PULSAR II	120 F
YETI	145 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7	110 F
1815	135 F
MEURTRE A GRANDE VTS	155 F
AIGLE D'OR	160 F
SCRABBLE	249 F
EMPIRE	249 F
LE GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER	160 F
STANLEY	125 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

ORIC/ATMOS

MR WIMPY	49 F
MISSION DELTA	89 F
BUDGET FAMILIAL	99 F
ZOOLYMPICS	119 F
MILLIONNAIRE (ERE)	109 F
CITE MAUDITE (ERE)	125 F
MICROSAPIENS (ERE)	125 F
FRELON	125 F
STANLEY	125 F
1815	129 F
TRIATHLON (ERE)	135 F
COBRA PIN BALL (NF)	120 F
MACADAM BUMPER (ERE)	145 F
DIAMANT ILE MAUDITE	145 F
3D FONGUS	145 F
AIGLE D'OR	160 F
RETOUR DR GENIUS	160 F
FLIPPER	160 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

MSX

MANIC MINER	90 F
JET SET WILLY	90 F
SUPER CHESS	99 F
HYPER VIPER	99 F
HUSTLER	115 F
CHUCKY EGG	119 F
GHOSTBUSTER	139 F
DECATHLON	139 F
MASTER OF THE LAMPS	139 F
PATHFINDER	139 F
BEAM RIDER	139 F
HERO	139 F
PITFALL	139 F
RIVER RAID	139 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

AMSTRAD[GB]

NOUVEAUTES!

BRUCE LEE (NF)	95 F
BEACH HEAD (NF)	95 F
POLE POSITION (NF)	95 F
RAID OVER MOSCOW (NF)	95 F
FRANKIE GOES TO HOWD	99 F
STREET HAWK	99 F
HYPER SPORTS	99 F
MASTER OF THE LAMPS	109 F
ALIEN 8	109 F
30 FIGHT	115 F
ONE ON ONE	119 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	119 F
HARD HAT MACK	119 F
MATCH POINT (NF)	119 F
PLANETE BASE (NF)	135 F
ARCHON	139 F
EASY FILE (Fr)	169 F
EASY CALC (Fr)	169 F
ASSEMBLEUR FRANÇAIS	275 F

FOREST AT WORLD END	65 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
FRUTY FRANKY	75 F
MESSAGE FROM ANDROM	75 F
HUNCHBACK	75 F
FLIGHT 737	79 F
FANTASIA DIAMOND	89 F
TECHNICIAN TED	89 F
ST SNOOKER	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
MANIC MINER	89 F
GHOULS	89 F
JET SET WILLY	89 F
DECATHLON	95 F
PYJAMARAMA	95 F
STAR COMMANDO	99 F
SORCERY	99 F
FIGHTER PILOT	105 F
EVERYONE IS A WALLY	105 F
GHOSTBUSTER	105 F
KNIGHT LORE	109 F
MISSION DELTA	109 F
ARTWORK	115 F
3D STAR STRIKE	115 F
BATTLE FOR MIDWAY	115 F
COBRA PINBALL	120 F
MICROSAPIENS	125 F
MILLIONNAIRE	125 F
STRESS	130 F
CHESS III	135 F
MACADAM BUMPER	140 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	145 F
RALLYE II	155 F
MEURTRE A GDE VITESSE	160 F
ZEN ASSEMBLEUR	199 F

APPLE

MASTER OF THE LAMPS (NF)	275 F
THE GREAT US ROAD RACE (NF)	275 F
GHOSTBUSTER (NF)	275 F
PITFALL II (NF)	275 F
HERO (NF)	275 F
DESIGNER PENCIL (NF)	275 F
TRACER FUNCTION (NF)	275 F
MIND SHADOW (NF)	275 F
SPACE SHUTTLE (NF)	275 F
TRANSAT (NF)	269 F
SCRABBLE FRANÇAIS	345 F

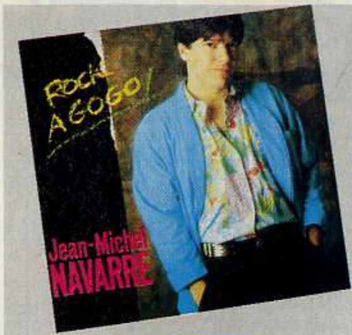
Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour vous assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*

en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.



ROCK A GOGO

Du rock à gogo pour l'été, avec le nouveau disque de Jean-Michel Navarre, notre collaborateur spécialiste ès flippers. Il a concocté une musique rock qui flirte côté swing, pour le plus grand plaisir des oreilles... et des jambes, version danse. Et pour ne rien gâcher, une face B qui aurait mérité de la lettre A. Ce 45 démarre fort sur la bande FM, et n'a pas dit son dernier mot dans la course aux tubes de l'été. « Rock à gogo », Jean-Michel Navarre, disque Ariola.

TOUR DE FRANCE

Activision : le jeu officiel du Tour de France. A l'occasion de la plus célèbre des courses cyclistes (départ le 28 juin), Activision lance en exclusivité : *« le Jeu du Tour »*. Le jeu est fidèlement basé sur le tracé de l'épreuve et patronné par le « vrai » Tour de France. Entraînement sévère du cœur pour affronter l'enfer des cols, réussir l'échappée et décrocher le maillot jaune.
A vos braquets !

ORIC : EUREKA

Oric vient d'être racheté par la société française Eureka, qui va ouvrir des chaînes de montage en Normandie. La première décision de Jean-Claude Talar, le P.D.G. d'Eureka, est de vendre l'*Atmos* à 990 F, tout en poursuivant sa fabrication. *« Nous avons racheté un stock de 5 000 machines et des composants permettant d'en construire de 10 000 à 15 000. Mais nous poursuivons la production tant que la demande existera. Nous comptons attaquer les marchés allemand, espagnol et italien. Et, en Grande-Bretagne, un retournement est possible. Car nous proposons un lot complet* Atmos, *magnétophone et moniteur couleur à 3 490 F, soit mille francs de moins que l'*Amstrad. » Jean-Claude Talar insiste bien sur le fait qu'à ce prix l'*Atmos* n'est pas bradé. *« Grâce à des technologies de pointe, nous conservons des marges malgré son prix ultra-compétitif. »*
Pour une nouvelle machine, il faudra encore patienter plusieurs mois. Vraisemblablement un cousin du *Stratos,* mais en tout cas différent de la version qui avait pu être annoncée un peu trop hâtivement. Et malgré ce rachat, Eureka continue ses activités habituelles, construction de moniteurs et distribution des gammes Amstrad, Sinclair et Lansay.
Voir Oric devenir français n'est pas une surprise puisque c'est en France qu'Oric avait le mieux réussi sa percée. On peut tout de même s'interroger, derrière l'optimisme de rigueur des nouveaux propriétaires, sur la viabilité d'Oric, même avec un *Atmos* à mille francs. Cet ordinateur est en perte de vitesse actuellement, ainsi que les ventes et la création de logiciels. Souhaitons à Eureka de savoir recréer un climat de confiance et un dynamisme pour offrir une seconde vie à cette machine sympathique. Premier bon point à accorder à la marque : le service après-vente, qui sera assuré en France par le constructeur lui-même.



LAS VEGAS SUR SEINE

Les nouveautés dévoilées en avant-première au mois de janvier au salon de Las Vegas sont parmi nous. Les titres les plus prestigieux, les plus attendus sont disponibles en import spécial : *Summer games II, Beach head II, Jet combat simulator,* titres phares de chez Epyx. Nul doute qu'ils seront parmi les plus gros succès de la rentrée. *Summer Games* revient avec huit nouvelles épreuves : triple saut, canoë, javelot, concours hippique, saut en hauteur, escrime, cyclisme et kayak. Sans oublier les cérémonies d'ouverture et de fermeture, superbes. Le graphisme et l'animation sont encore meilleurs que dans le premier, c'est tout dire... *Jet combat simulator* est un simulateur de vol et de combat. Décollage, vol, combat, retour sur la base. Du grand art. Et dans *Beach Head II* le combat continue dans la forêt tropicale. Chez Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 766.11.77

LE MO 5 PREND DE L'EXTENSION

Deux nouveautés pour Thomson, signées Ordi 94 et Péritek. L'interface « poignées de jeu » permet d'utiliser deux manettes à la norme Atari. Elle s'enfiche sur le bus de sortie du *MO 5* et reproduit cette même sortie, afin de pouvoir utiliser en même temps un périphérique. Existe également pour *TO 7/70.* Prix : environ 345 F. Ordi 94, 20, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : (1) 328.22.06. Mégabus pour *MO 5* et *TO 7/70* propose également deux sorties pour manettes de jeu à la norme Atari et trois bus de sortie pour laisser connecté en permanence plusieurs périphériques. Péritek, 38-46, rue de Bruxelles, 69100 Villeurbanne. ■

Le club des fanas de la micro

MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

NOUVEAU ! DES DISQUETTES POUR ATARI ET C64

INT SOCCER	175 F
SCRABBLE FRANÇAIS	229 F
EUREKA FRANÇAIS	249 F
ULTIMA III	ND /199 F
CONAN	ND/145 F

SPECIAL IMPORT

COMMODORE 64 GB NOUVEAUTES!

DOUGHBOY (NF)	95 F
TALLADEGA (NF)	95 F
HYPERSPORTS	95 F
STREET HAWK	95 F
JET SET WILLY	95 F
MONSTER TRIVIA	95 F
MIG ALLEY ACE	95 F
GHOSTCHASER	95 F
DROPZONE (NF)	95 F
THEATRE EUROPE	109 F
WEB DISTRIBUTION (NF)	109 F
THE WAY OF EXPL FIST	109 F
MUSIC STUDIO (NF)	109 F
GREAT US ROAD RACE (NF)	109 F
BALL BLAZER (NF)	109 F
TOUR DE FRANCE	109 F
RESCUE ON FRACTLUS (NF)	109 F
FRANKIE GOES TO HWD	119 F

	C/D
SOFTAID	79 F
PYJAMARAMA	79 F
AIRWOLF	79 F
TALES ARABIAN	85 F
PSYTRON	85 F
CAULDRON	89 F
HUNCHBACK 2	89 F
THE DAMBUSTERS (NF)	95/125 F
STARION	95 F
SHADOWFIRE (NF)	95 F
GRYPHON	95 F
BOULDER DASH	95 F
RAID ON BUGELING BAY	95 F
DIG BUG	95 F
PAC MAN	95 F
BOUNTY BOB STRIKES (NF)	95 F
MR DO	95 F
DRELBS	95 F
GROGS REVENGE (NF)	95 F
FORT APOCALYPSE (NF)	95/145 F
BEACH HEAD (NF)	95 F
INDIANA JONE (NF)	95 F
BRUCE LEE (NF)	95/145 F
POLE POSITION (NF)	95 F
ZAXXON (NF)	95 F
STELLAR 7 (NF)	95 F
NATO COMMANDER (NF)	95 F
RAID OVER MOSCOW (NF)	95/129 F
SPY HUNTER (NF)	95 F
SPITFIRE ACE (NF)	95 F
STRIP POKER (NF)	95 F
BLUE MAX (NF)	95 F
UP N DOWN (NF)	95 F
BUCK ROGERS (NF)	95 F
TAPPER (NF)	95 F
CONGO BONGO (NF)	95 F
SENTINEL (NF)	95 F
DROP ZONE (NF)	95 F
NEW YORK CITY	95 F
SPY VS SPY	95/139 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MATCH POINT (NF)	95 F
BRIAN JACK (NF)	99 F
FRAK	99 F
SLAP SHOT	99 F
PSY WARRIOR	99 F
SHERLOCK	99 F
FIGHTER PILOT	105 F
ENTOMBED	109 F
GREMLINS	109 F
MY CHESS II	109 F
IMPOSSIBLE MISSION	109 F
BREAKDANCE	109 F
PIT STOP 2	109 F
STAFF KARNATH	109 F
GHOSTBUSTER (NF)	109 F
DECATHLON (NF)	109 F
DESIGNER PENCIL (NF)	109 F
HERO (NF)	109 F
PITFALL (NF)	109 F
SPACE SHUTTLE (NF)	109 F
MASTER OF LAMPS (NF)	109 F
ROCK N BOLT (NF)	109 F
SPITFIRE 40	119 F
BATTLE MIDWAY	109 F
EVERYONE IS A WALLY	119 F
BC QUEST	119 F
ONE AND ONE	119 F
HARD HAT MACK	119 F
SPELUNKER	119 F
LODE RUNNER	119 F
SUPER PHENIX	119 F
SUPER HUEY	129 F
VEGA (Fr)	135 F
COMBAT LEADER + BATTLE FOR NORMANDY	149 F
F 15 STRIKE EAGLE	149/149 F
SOLO FLIGHT	149/149 F
SUMMER GAMES	165 F
INFERNAL RUNNER (fr)	170 F

SPECTRUM GB NOUVEAUTES!

BUCK ROGERS (NF)	85 F
THE DAMBUSTERS (NF)	85 F
POLE POSITION (NF)	85 F
GO TO HELL (NF)	89 F
SUPER TEST (DECATHLON)	89 F
STREET HAWK	89 F
HYPERSPORTS	95 F
DERNIER ULTIMATE III	109 F
BATTLE FOR MIDWAY	109 F
ONE ON ONE	115 F
HARD HAT MACK	115 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	115 F
ARCHON	135 F
FRANKIE GOES TO HWD	119 F

BOOTY	49 F
MR FREEZE	49 F
MOON ALERT	49 F
BRISTLES	49 F
AVALON	49 F
SOFTAID	69 F
TECHNICIAN TED	75 F
DECATHLON	75 F
PYJAMARAMA	75 F
3D STAR STRIKE	79 F
AIRWOLF	79 F
BLUE MAX (NF)	85 F
CONGO BONGO (NF)	85 F
BEACH HEAD (NF)	85 F
BRUCE LEE (NF)	85 F
ZAXXON (NF)	85 F
RAID OVER MOSCOW (NF)	85 F
TAPPER (NF)	85 F
SPY HUNTER (NF)	85 F
MATCH POINT (TENNIS)	85 F
SABRE WOLF	85 F
BRIAN BLOODAXE	89 F
SAM STOAT SAFE BREAKER	89 F
DUKE OF HAZARD	89 F
ST SNOOKER	89 F
PSYTRON	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
MATCH DAY (FOOT)	89 F
GHOSTBUSTER (NF)	89 F
PITFALL II (NF)	89 F
ENDURO (NF)	89 F
HERO	89 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	89 F
ROCK'N BOLT	89 F
CAULDRON	89 F
STARION	89 F
FIGHTER PILOT	89 F
KNIGHT LORE	95 F
THE UNDERWURLDE	95 F
GIFT TO THE GODS	99 F
EVERYONE IS A WALLY	105 F
ALIEN 8	109 F
DOOMDARK REVENGE	109 F
LODE RUNNER	109 F
SHADOWFIRE	109 F
GYRON	109 F
GREMLINS	109 F
MILLIONNAIRE (ere) FR	125 F
MICROSAPIENS (ere) FR	125 F
MACADAM BUMPER (ere) FR	140 F
VIDEO CALC FR	145 F
VIDEO FICHES FR	145 F
VIDEO 3D (Fr)	145 F
BASIC ETENDU (ere) (Fr)	160 F
VOX (ere) FR	160 F
THE HOBBIT	165 F
SCRABBLE FR	229 F
EUREKA FR	249 F

ATARI GB 600/800/XL NOUVEAUTES!

SPIDER INVASION	99 F
MELTDOWN	99 F
GHOSTCHASER	115 F
MIG ALLEY ACE	115 F
ONE ON ONE	119 F
LODE RUNNER	109 F
RAID ON BUGELING BAY	119 F
HARD HAT MACK	119 F
ARCHON	139 F

	C/D
DESIGNER PENCIL	159/159 F
DRELBS	99/145 F
FORT APOCALYPSE	99 F
POLE POSITION	99/145 F
BLUE MAX	99 F
DROP ZONE	99 F
SPITFIRE ACE	99/125 F
NATO COMMANDER	99/149 F
ENCOUNTER	99 F
SUBMARINE COMMANDER	125 F
ZAXXON	149 F
BRUCE LEE	149/149 F
SOLO FLIGHT	149/149 F
F 15 STRIKE EAGLE	149/149 F
BATTLE FOR NORMANDY	149 F
COMBAT LEADER	149 F
DECATHLON	159 F
SPACE SHUTTLE	159 F
RIVER RAID	159 F
PITFALL II	159 F
BEACH HEAD	ND/145 F
GHOSTBUSTER	ND/195 F

CARTOUCHES

ZONE RANGER	239 F
Q. BERT	75 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE/CARTE CREDIT AGRICOLE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ *Signature* ______

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **15 F** *pour frais de remboursement).*

Précisez votre ordinateur de jeux : ☐ ATARI 600 800 XL ☐ AMSTRAD ☐ TO7/MO5 ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ ATARI 2600 ☐ COLECO ☐ MATTEL

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS

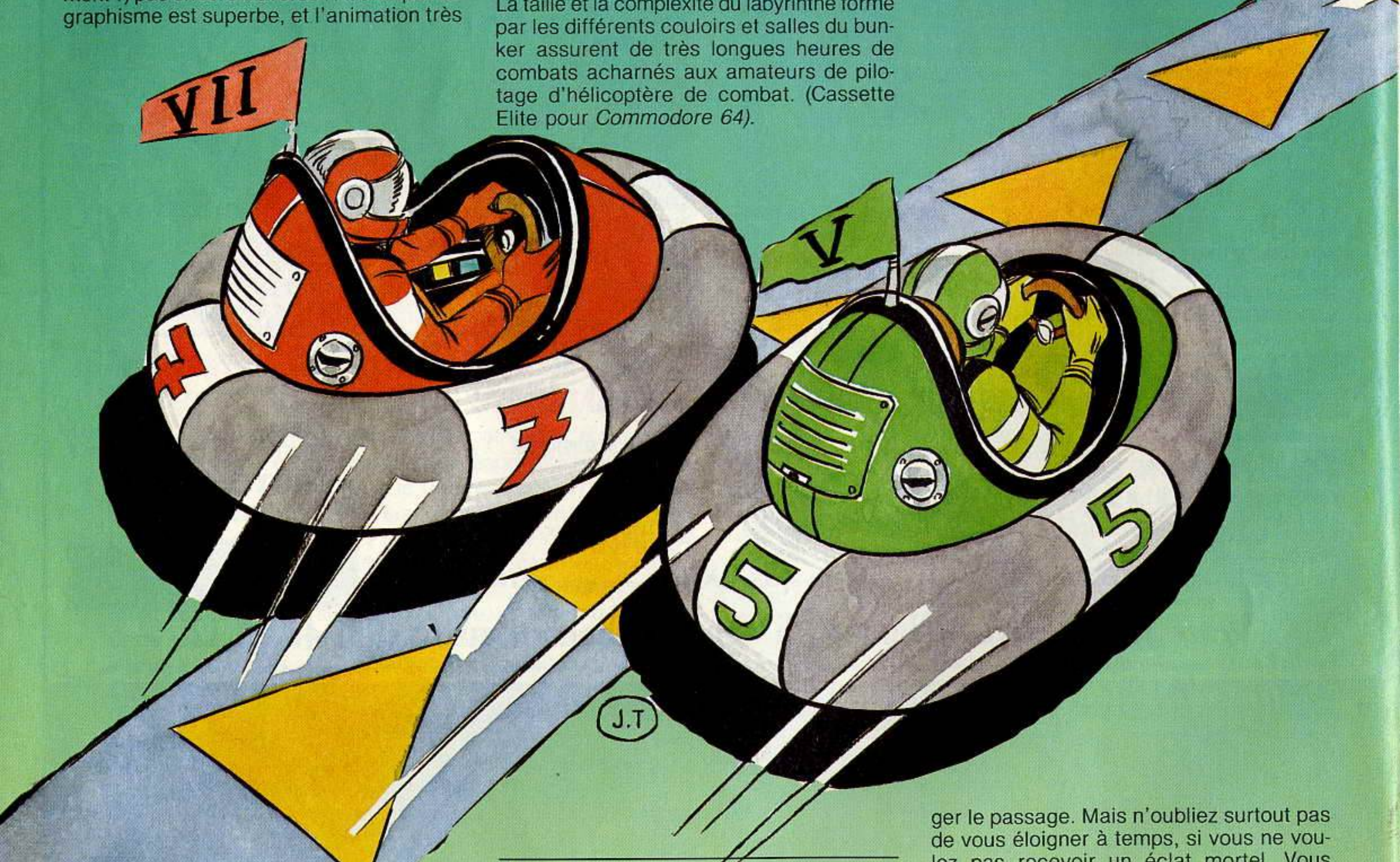
AIRWOLF

Combats acharnés

« Le loup de l'air », tel est le nom de l'hélicoptère de combat le plus puissant du monde. C'est la seule machine capable de vous donner quelques chances de revenir vivant de la mission désespérée dans laquelle vous allez vous lancer : délivrer les savants retenus prisonniers par le général Zaranov, un fou mégalomane et tortionnaire. Aux commandes d'Airwolf, vous vous enfoncerez dans le repère truffé de pièges mortels. Manettes à déclencher par des tirs, murs à détruire, engins destructeurs en tous genres à éviter, la mission frôle souvent l'apocalypse.

Ce logiciel reprend le scénario d'une série télévisée américaine qui n'a (heureusement ?) pas encore traversé l'Atlantique. Le graphisme est superbe, et l'animation très réaliste, avec les effets de la pesanteur. Pour rester immobile, l'hélicoptère a besoin d'un minimum de puissance. Il se retourne à chaque changement de direction, et doit se présenter de face pour tirer vers le bas. La taille et la complexité du labyrinthe formé par les différents couloirs et salles du bunker assurent de très longues heures de combats acharnés aux amateurs de pilotage d'hélicoptère de combat. (Cassette Elite pour *Commodore 64*).





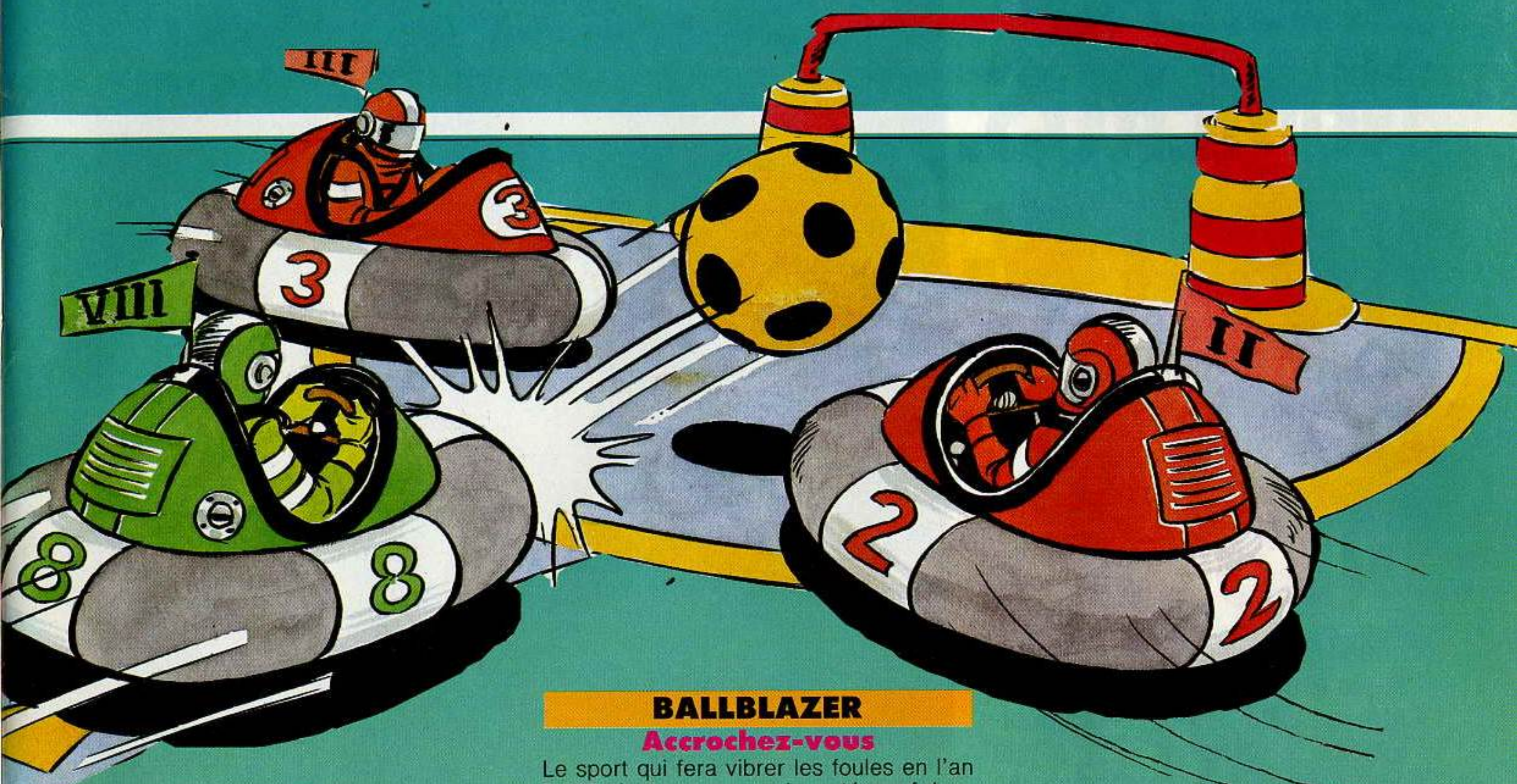
Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

LUNAR MISSION

Mauvaise lune

Sur la Lune vivent désormais des milliers de colons qui exploitent les gigantesques mines de gaz. L'énergie et la lumière leur sont fournies par la centrale atomique. Mais le carburant manque. Une équipe est partie apporter ce carburant, le zynduvium, mais malgré le plan dont elle disposait, elle s'est perdue dans le labyrinthe.

Vous avez été choisi pour récupérer la précieuse cargaison et sauver des milliers de gens. Les galeries sont sujettes à des éboulements fréquents. Par bonheur, vous trouverez sur votre route des bombes qui vous permettront de dégager le passage. Mais n'oubliez surtout pas de vous éloigner à temps, si vous ne voulez pas recevoir un éclat mortel. Vous devrez aussi éviter les geysers de vilésium, matière qui ronge quasi instantanément les métaux. La centrale est protégée par des portes électroniques qui détruisent tout intrus. Seule la possession d'une clé peut





les désactiver. Le LEM qui vous sert de moyen de transport supporte décidément très mal le contact avec le sable chimiquement instable des parois du tunnel.

Vous trouverez, ici et là, des portes de téléportation qui vous conduiront directement à un autre endroit de la mine. Mais prenez garde : ces portes peuvent parfaitement ne pas être à double sens. Le LEM consomme beaucoup de carburant. Aussi, n'oubliez pas de vous réapprovisionner régulièrement dans un des centres de ravitaillement qui jalonnent votre route. Sinon, c'est la chute et la mort assurées.

Lorsque vous serez en possession du zynduvium — ce carburant tant convoité —, posez-le dans le réacteur vert, et la colonie sera sauvée. L'énergie et la lumière rendront la vie possible sur la Lune. Un bon jeu d'action. (K7 Epsilon Software, *Spectrum 48 K.*)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : n.c.

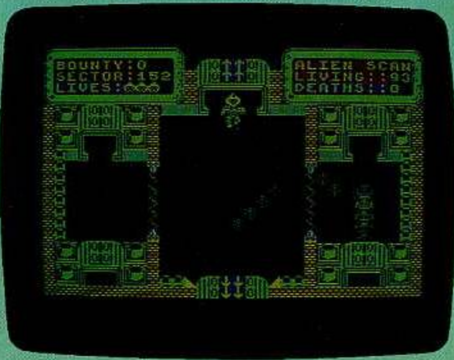
BALLBLAZER
Accrochez-vous

Le sport qui fera vibrer les foules en l'an 3 097 n'est pas encore inventé, sauf dans *Ballblazzer*. Hybride de football et de course automobile il assure des sensations fortes. A bord de leur Rotofoil (genre hydroglisseur), les deux opposants glissent à plus de 50 m/s sur un échiquier vert du plus bel effet. Leur objectif : marquer le plus de points en plaçant les *Plasmorbs* (plus trivialement balles) entre les poteaux qui bordent le terrain de jeu. Pas évident, il faut déployer des trésors d'adresse et de stratégie. Un tir-au-dessus- de l'horizon, extrêmement difficile mais fulgurant vaut trois points, alors qu'une simple poussée dans les buts en vaut un et mange de précieuses secondes.



Un jeu complètement délirant, qui, combiné à des perspectives hallucinantes et fond musical de percussions, donne de l'ampleur au moindre déplacement de joystick. Superbe et *speedé.* (Disquette Epyx pour *Atari 800*).

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : n.c.



STRONTIUM, THE KILLING DOG
Chasseurs de primes

Vous incarnez Johnny Alpha, un chien mutant à l'allure maintenant humaine. Vous êtes un de ces féroces chasseurs de primes, qui traquent sans pitié tous les meurtriers recherchés par la police. Fort heureusement pour vous, la prime reste valable même si le bandit est mort, car, dans le cas contraire, vous ne gagneriez sans doute pas beaucoup d'argent. Vous avez décidé de parcourir la galaxie pour mettre la main sur les plus redoutables d'entre eux, ceux qui, bien sûr, rapportent aussi la plus grosse prime. Mais ces bandits ne sont pas nés de la dernière pluie. Ils se cachent, prêts à vous arroser de balles dès que vous montrez le bout de votre nez. Essayez d'être plus rapides qu'eux, car malgré vos quatre vies, vous n'êtes pas immortel. Pour compliquer le tout, il vous faut éviter à tout prix les barrières à haut voltage et les murs piégés. Vous aurez sans doute besoin de dresser un plan pour réussir à vous retrouver ▶

MAITRISEZ L'UNIVERS DES JEUX ELECTRONIQUES POUR 145 F SEULEMENT

GAGNEZ 20% EN VOUS ABONNANT



10 NUMEROS PAR AN POUR 145 F SEULEMENT AU LIEU DE 187 F... ET RECEVEZ VOTRE CADEAU

Vous découvrirez chaque mois dans TILT tous les nouveaux jeux électroniques dès leur parution.

Grâce à Tilt, vous saurez immédiatement que penser des dernières cassettes, cartouches ou disquettes sorties et vous ferez plus facilement votre choix en connaissant d'avance la nature du jeu, sa compatibilité avec votre équipement, son prix, etc.

Vous serez parmi les premiers informés des innovations que nous réservent pour les mois à venir les grands éditeurs de logiciels.

Vous apprendrez à mieux connaître les différentes marques d'ordinateurs de jeux et de consoles, leur fonctionnement, l'importance de leur ludothèque, leurs possibilités d'extension.

Vous vous initierez à la programmation ludique en essayant sur votre calculette les grands jeux exclusifs de Tilt.

Vous améliorerez vos scores en maîtrisant les pièges des jeux et en utilisant les trucs qui vous permettront de devenir un véritable champion.



Avec le premier numéro de votre abonnement, vous recevrez gratuitement, EN CADEAU, le numéro hors-série de Tilt : JEUX EN TÊTE. 16 pages de jeux inédits, qui mettront à l'épreuve votre esprit d'observation et la vivacité de vos réflexes.

POUR ÉCONOMISER 42 F. SUR LE PRIX DE VOTRE ABONNEMENT ET RECEVOIR VOTRE CADEAU, RETOURNEZ TRÈS VITE LE TITRE D'ABONNEMENT CI-CONTRE.

80 PROGRAMMES BASIC POUR 35 F SEULEMENT



Un numéro hors-série de TILT indispensable aux passionnés de la programmation, des débutants aux utilisateurs confirmés.

80 logiciels de jeux inédits, à programmer vous-même.

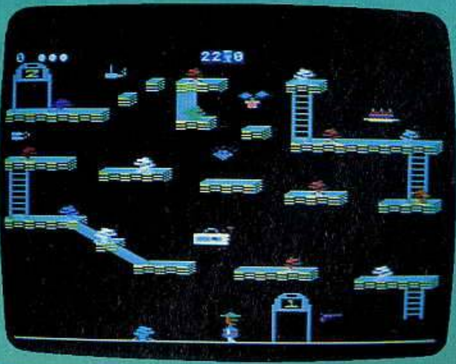
21 ordinateurs au banc d'essai pour faire votre choix sans vous tromper.

35 F. seulement

Pour réserver votre exemplaire, cochez sur un des titres d'abonnement la case prévue à cet effet, et n'oubliez pas d'ajouter ces 35 F au montant de votre règlement. Postez vite.

dans ce dédale de lieux assez semblables que constitue cette partie de la galaxie. En plus de votre pistolet laser, à charges illimitées, vous disposez de trois bombes lumineuses qui vous seront d'une grande utilité dans chaque Médi-Centre. Elles vous permettront de stopper les tirs et de mettre fin ainsi à l'embuscade. Il est peu probable que vous parveniez à tuer tous les bandits avant d'être mort vous-même, mais qui sait ? Peut-être parviendrez-vous à réussir cet exploit inaccompli jusqu'à ce jour ? (Cassette Quicksilva, pour *Spectrum 48 K*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



BOUNTY BOB STRIKES BACK !

C'est avec les vieux pots que l'on réussit les meilleurs soupes... Les sociétés de logiciels américaines semblent avoir adopté ce proverbe bien de chez nous. Les « revenge », « number II » et autres « strikes back » fleurissent sur nos étals, avec des bonheurs inégaux. Bounty Bob retourne au fond de la mine 2049, et ce qui nous avait émerveillé lors de la sortie du premier jeu aurait tendance aujourd'hui à provoquer l'indifférence. Bien sûr, cette nouvelle version profite de l'amélioration générale des graphismes et animations. Mais les ludomaniaques, la paume blanchie par le joystick, commencent à se lasser de ces jeux à l'action répétitive, où il s'agit surtout — et presque exclusivement — de sauter à propos. Les fanatiques du genre apprécieront en revanche les vingt cinq niveaux différents, la multiplication des animaux et les innombrables trésors à ramasser. (Cassette Big five pour *Commodore 64)*.

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



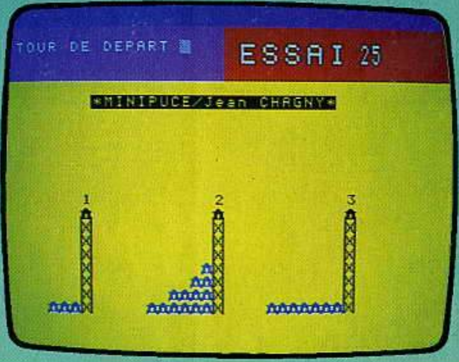
DORODON

Bas les portes

Dorodon reprend un thème rabâché, celui du personnage poursuivi par des monstres dans un labyrinthe, mais en le modifiant intelligemment.
Les parois des couloirs de ce dédale sont en effet constituées de portes pivotantes autour d'un axe central. Le dessin du labyrinthe est donc sans cesse modifié, ce qui permet d'échapper aux poursuivants et de faire virer l'ensemble des portes au rouge. A ce moment, vous passez au tableau suivant. Pour anéantir les monstres, Dorodon a le choix entre deux techniques : les entraîner dans un feu, ou provoquer un ouragan qui fait tourner les portes. Les monstres sont alors écrasés par ces tourniquets !
Le graphisme, sans être vraiment exceptionnel, ne manque pas d'humour, et pour peu que l'on soit amateur de bons vieux jeux d'action, on se laisse prendre par ce *Dorodon*.
(Cartouche Sony/U.P.L. pour *M.S.X.*)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : C



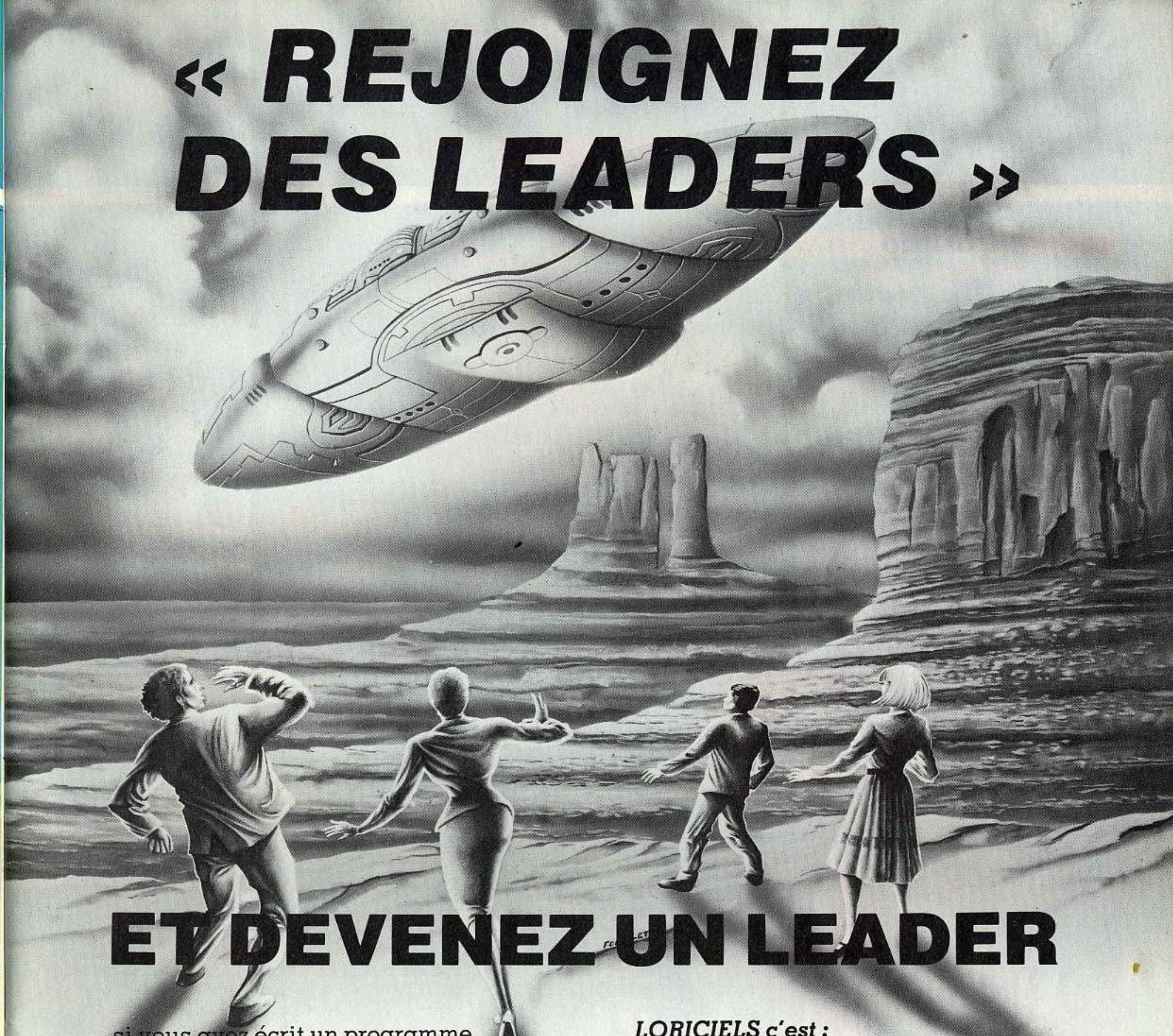


LA TOUR DE HANOI

Empilage

La règle de ce jeu de réflexion est d'une confondante simplicité. Trois tours se dressent devant vous. Au pied de la première se trouve une pile de disques de diamètres différents. Le but est de réformer une nouvelle pile, en classant les disques du plus petit au plus grand. Pour y parvenir, on utilise les trois tours pour fabriquer de nouvelles piles, en ne déplaçant à chaque mouvement que le disque supérieur de l'une d'elles. Dans les premiers niveaux, lorsque le nombre de disques est faible, le résultat est obtenu rapidement en peu de déplacements. Mais lorsque leur nombre augmente, le problème se transforme en un véritable casse tête. Ce logiciel permet de jouer seul ou à deux, de manière indépendante, mais à partir d'une même position de départ. Et grâce à l'ordinateur, il n'y a ni piles qui s'écroulent, ni erreurs dans la comptabilité des coups.
(Cassette Mini/puce/Exelvision pour *EXL 100*).

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix : A



« REJOIGNEZ DES LEADERS »

ET DEVENEZ UN LEADER

— si vous avez écrit un programme original,
— si vous désirez travailler avec nous à sa conception,
— si vous aimez la qualité sans concession ,
— et si comme nous,vous recherchez les idées innovatrices de demain,

LORICIELS c'est :
— plus de 120 titres pour : AMSTRAD, THOMSON, APPLE, MSX, ORIC, ATARI, COMMODORE, SINCLAIR, MATRA...
— Des jeux, des utilitaires, des éducatifs, des langages, dont Forth, Logo, Assembleur, Basic...
— L'univers fantastique du Logiciel.

alors contactez au plus tôt :

LORICIELS-département Edition
53 rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 825.11.33. Télex : LORI 631748

loriciels® *L'univers Fantastique du Logiciel*

ENTOMBED

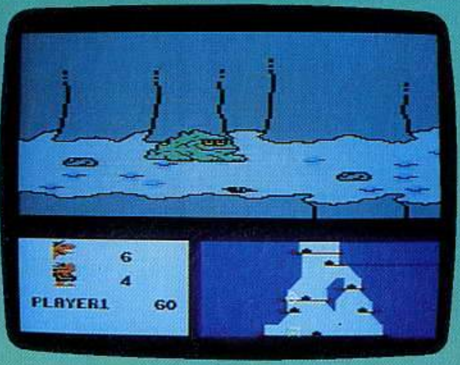
A tombeau fermé

Sir Arthur Pendragon, grand archéologue aux yeux de l'éternel, vient de découvrir un tombeau secret, aux pieds des grandes pyramides. Mais toute retraite lui est interdite. La seule solution pour trouver la sortie est de s'aventurer dans le dédale des couloirs et des salles du tombeau. Des trésors s'y cachent, mais également des scorpions, des oiseaux maléfiques, des spectres, et de menus pièges propres à apporter à Sir Arthur la quiétude du repos éternel. *Entombed* appartient à cette nouvelle race de jeu, à mi-chemin entre l'action et l'aventure. Les mouvements sont exécutés à l'aide du joystick, et le clavier n'intervient que pour sélectionner l'action activée par le bouton de la manette de jeu. Sir Arthur doit, tout en échappant aux multiples dangers, découvrir le moyen de sortir du tombeau. Les décors sont splendides et les péripéties ne manquent pas. Chaque salle est très différente des autres, et l'explorateur doit résoudre l'énigme qu'elle pose. Les amateurs du genre seront comblés. (Cassette Ultimate pour *Commodore 64*).



Type : aventure et fiction
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B





B.C II. GROG'S REVENGE

Le prix du savoir

Dénicher le sens de la vie, ce n'est pas évident, s'il se terre derrière un dédale de montagnes. Mais quand on s'appelle Thor, homme de Cro-Magnon, qu'on a déjà trouvé la roue et sauvé sa bien-aimée, on ne redoute plus rien, si ce n'est Grog qui rôde dans les parages, prêt à tout pour arriver le premier. Le prix du savoir : les coquillages bleus qui jonchent la route que Thor doit ramasser pour payer le péage au pont et progresser. Le chemin, pavé de ptérodactyles mangeurs de pneus et de pierres mal placées, est bordé par des à-pic tout ce qu'il y a de plus dangereux. Gardez la maîtrise de votre véhicule. Dans les cavernes, les coquillages valent plus cher, mais la visibilité est moindre. Armé de votre petite lampe frontale vous n'éclairez qu'un cône. Difficile de zigzaguer entre les stalagmites. Une vue aérienne de l'ensemble vous renseigne toujours sur la position du pont, des cavernes et de Grog. Ce traître a le don de vous attendre à la sortie des cavernes.

BC II se joue seul ou à deux, et propose trois niveaux de jeu. De l'humour, de l'action, des graphismes et un bruitage originaux : un heureux coctail. (K7 Sierra on line pour *CBM 64*).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



COCONUT INFORMATIQUE

COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

SPECTRUM — ORIC / ATMOS — THOMSON — COMMODORE — AMSTRAD — MSX — JASMIN — ATARI

+ de 1000 titres

COMMODORE 64

JUMP JET	140	C
BROAD STREET	140	C
INFERNAL RUNNER	180	C
RACINE DESTRUCTION SET	450	D
DAMBUSTER (FRA)	160	D
DAMBUSTERS (FRA)	140	C
CAULDRON	130	C
TIR NA NOG	140	C
SHADOWFIRE	140	C
SOFTAID	50	C
SPITFIRE 40 (FRA)	170	C
SUPER HUEY	140	C
PAPER CLIP (TRAITEMENT DE TEXTE FRANÇAIS)	990	D
GREMLINS	140	C
AIRWOLF	120	C
BASEBALL	130	C
BOUNTY BOB	130	C
ENTOMBED	160	C
SORCERY	120	C
LODE RUNNER	140	C
F15 STRIKE EAGLE (F)	140	C
PIT STOP II	120	C
IMPOSSIBLE MISSION	140	C
COMBAT LYNX (FRA)	150	C
BROADSIDES	490	D
SPY VERSUS SPY	140	C
ON COURT TENNIS (FR)	140	C
FLIGHT SIM II (FRA)	490	C
FLIGHT SIM II (FRA)	570	D
FIGHTER PILOT (FRA)	120	C
FIGHTER PILOT (FRA)	180	D
SOLO FLIGHT (FRA)	180	C/D
BATTLE FOR NORMANDY FRANÇAIS	210	C/D
COMBAT LEADER (FRA)	210	C/D
RAID OVER MOSCOW	89	C
FORT APOCALYPSE	89	C
BEACH-HEAD	89	C
BRUCE LEE	89	C
SPY HUNTER	89	C
DROPZONE	120	C
BEACH-HEAD II	130	C
ULTIMA III	190	C

LIVRES COMMODORE 64

PEEKS ET POKES	99
LIVRE DU 1541	179
LANGAGE MACHINE T1	149
LANGAGE MACHINE T2	149
TRUCS ET ASTUCES	149

AMSTRAD

KNIGHT LORE FRANÇAIS	140	C
ALIEN 8 FRANÇAIS	140	C
GHOSTBUSTERS FRANÇAIS	110	C
LANGAGE PASCAL GB	210	C
FRANK'N'STEIN	99	C
MR FREEZE	79	C
WILD BUNCH	79	C
SUPERPIPELINE II	120	C
RAID OVER MOSCOW	120	C
POLE POSITION	120	C
BEACH-HEAD	120	C
BACKGAMMON	120	C
RED ARROWS	120	C
NODES OF YESOD	120	C
BACKPACKERS	120	C
THE PYRAMID	120	C
SNAIL PACE	120	C
INTERPLANETARY TRADER	120	C
DUN DARAGH	120	C
SUPERSTAR CHALLENGE	120	C
STREET HAWK	120	C
EVERY ONE A WALLY	120	C
DUMMYRUN	120	C
SUPERTEST	120	C
DEATHPIT	110	C
WORLD CUP FOOTBALL	89	C
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	110	C
SUPERCHESS III	135	C
COMBAT LYNX FRANÇAIS	110	C
RALLY II FRANÇAIS	175	C
MISSION DELTA	120	C
MYSTÈRE DE KIKEKANKOI	180	C
MACADAM BUMPER	180	C
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180	C
ANDROID ONE	59	C
THE RING OF DARKNESS	190	C
M.A BASE GESTION FICHIERS	210	C
THE HOBBIT GB	210	C
STAR COMMANDO	99	C
3D STARSTRIKE	120	C
HUNTER KILLER	149	DISK
HARRIER ATTACK	149	DISK
CODE NAME MAT	149	DISK
AMGOLF	149	DISK
MUTANT MONTY	149	DISK
DESSIN ASSISTÉ PAR MICRO	120	C

LIVRES AMSTRAD M.A.

TRUCS ET ASTUCES	149
BASIC AU BOUT DES SOIGTS	149
PROGRAMMES BASIC	129
AMSTRAD OUVRE TOI	99
LA BIBLE DE L'AMSTRAD	249
LANGAGE MACHINE DU CPC	129
JEUX D'AVENTURES COMMENT LES PROGRAMMER	129

M. S. X.

BUCKROGERS	170	C
ZAXXON	170	C
MANDRAGORE	320	C
HERCULE	160	C
TEX (TRATEMENT TEXTE FRA)	320	C
GHOSTBUSTERS	130	C
ODIN ASS/DESASS	200	C
KUNG FU	240	K
TENNIS	240	K
HOBBIT 64 K	210	C
737 FLIGHT SIMULATOR	160	C
MANIC MINER	90	C
JET SET WILLY	90	C
FLIGHT PATH 737 FRA	90	C
DECATHLON	130	C
HERO	120	C
RIVER RAID	130	C
PITFALL II	130	C

SPECTRUM

DUN DARAGH	120
NODES OF YESOD	120
BUCKROGERS	120
ROCKY HORROR SHOW	140
DAMBUSTERS FRA	160
ARCHON	140
ALIEN 8	140
GIFTS FROM FODS	120
SPY HUNTER	89
MACADAM BUMPER	180
DRAGONTORC	120
SPACE SHUTTLE FRA	140
FIGHTER PILOT FRA	70
RAID OVER MOSCOW	69
BROASDTREET	140
SCREEN MACHINE GB	160
SUPER CHESS 3.5	130
SKI STAR 2000	120
DEATHCHASE INTERCEPTOR	120
GYRON	150
STARION	120
GREMLINS	130

ATARI

RANGER ZONE	250	K
ULTIMA II	650	D
BEACH-HEAD	200	D
QUASIMODO	110	C
DROPZONE	110	C
MR DO	90	C
PAC MAN	90	C
DIG DUG	90	C
F15 STRIKE EAGLE	150	C
GRIDRUNNER	90	C
FORT APOCALYPSE	90	C
BLUE MAX	90	C
SOLO FLIGHT FRA	150	C
SPITFIRE ACE	90	C
BRUCE LEE	90	C
AZTEC CHALLENGE	90	C
ZAXXON	90	C
ARCHON	250	D
GHOSTBUSTERS	210	D

ORIC

FRELON	140
3D FONGUS	140
MANIC MINER	130
MACADAM BUMPER	180
TRIATHLON	140
ZORGON	140
XENON	140
DAMBUSTERS	140
CHESS IJK	160
MONITEUR 1.0	160
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180

MATERIEL

COMMODORE 64 PERITEL + LECTEUR K7 1530 + 2 K7 AUTOFORMATION	2700
COMMODORE 64 PERITEL	2390
LECTEUR DISQUETTES 1541	2490
MONITEUR COULEUR OSCAR	2590
IMPRIMANTE MPS 802	2700
JOYSTICK QUICSHOT II	120
RED BALL WICO	250
BAT HANDLE WICO	250
TÉLÉCOMMANDE SANS FIL COMMODORE	750
COMMODORE	80
10 DISQUETTES SF/SD ÉLÉPHANT	250
10 DISQUETTES SF/SD VERBATIM	190
VIDEO CASSETTES 2 H 30	
MARQUE WIFI OU ELAC	45
LECTEUR JASMIN II POUR ATMOS	3490
CLAVIER MUSICAL COMMODORE + PROGRAMME	450
GRAND CLAVIER TYPE ORGUE C64	950
ORDINATEUR YENO MSX 64K	2700

★

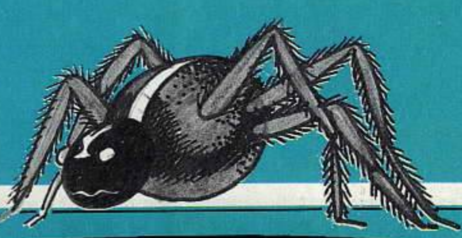
TRES IMPORTANT

Le matériel ci-dessus est garanti 1 an par l'importateur officiel.

VENTE PAR CORRESPONDANCE Pour la France Métropolitaine

Chèque bancaire à l'ordre de Coconut • Frais de port 20 FF • Pas de contre-remboursement • Réservation possible par téléphone

- *démonstration permanente*
- *les derniers logiciels*
- *des spécialistes*
- *des exclusivités*
- *des imports*
- *un club (moins 10 %)*





IMPOSSIBLE MISSION

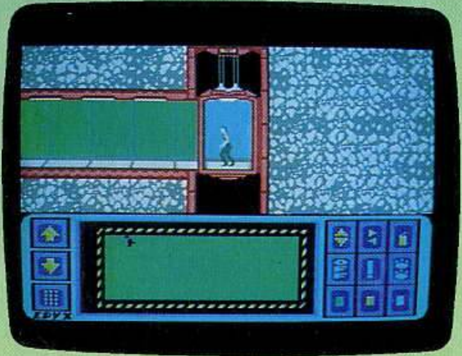
Infernal

Le docteur Elvin Atombender s'est construit, dans les profondeurs de la Terre, un royaume quasi impénétrable. C'est dans cet univers étrange que siège l'âme de ce démon. Votre mission consiste à anéantir l'œuvre colossale qu'il a dressée contre l'humanité. Vous êtes un athlète de tout premier ordre, les services secrets vous ont enseigné toutes les ruses et techniques à employer dans de telles situations et vous êtes même doté d'un mini-ordinateur programmé tout exprès pour le succès de l'entreprise. Il n'y a plus une minute à perdre, lancez-vous dans l'aventure.

Vous voici dans un monte-charge. Poussez le joystick et c'est la vertigineuse descente vers l'enfer. A droite comme à gauche, plusieurs couloirs vous mèneront dans les quelques trente-deux pièces de ce repère. Dans chaque salle, échelonnés sur divers niveaux, les robots veillent et vous envoient de dangereuses décharges électriques. Pourtant, il va vous falloir visiter tous les meubles de chaque nouvelle chambre afin d'y découvrir les pièces du puzzle qui seul vous permettra de remporter le succès. En effet, ce dernier vous indiquera la position exacte de la salle de contrôle, étape capitale qui décidera de votre réussite ou... de votre mort.

Ce logiciel possède une animation graphique particulièrement réussie. La course de notre héros et les sauts périlleux qu'il n'hésite pas à utiliser en toute circonstance sont du plus bel effet. Les bruitages sont soignés. Dès le début de la mission, le docteur Atombender vous souhaite lui-même la bienvenue et, en cas d'échec de votre part, le repos de votre âme sera sans aucun doute fort troublé par un éclat de rire plus que sardonique. (Cassette Epyx pour *C 64*.)

Type : action et aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



CAVERNS OF SILLAHC

Périlleux sauvetage

Dans le monde souterrain de la planète Sillahc, royaume des Torm, vous devez venir en aide aux robots capturés par l'envahisseur. A bord de votre vaisseau, il vous faut tout d'abord découvrir l'entrée des grottes, protégée par d'étranges obus volants et le passage ne s'ouvrira qu'à coups répétés de laser. Une fois l'issue dégagée des blocs de pierre qui l'obstruaient, vous faites votre entrée dans un nouveau monde infernal où vous allez affronter rayons dévastateurs, murs radioactifs et bombes de toutes sortes... Il vous faut néanmoins charger à votre bord les malheureux captifs, parqués çà et là dans les recoins quasi inaccessibles de ce labyrinthe. Un tableau, en bas de l'écran, vous indique le nombre de rescapés à votre bord ainsi que... le nombre de morts. En effet, lorsque vous perdez un vaisseau (vous en avez cinq pour mener à bien votre mission), tous les robots en voie de sauvetage sont définitivement perdus. Refaites surface le plus souvent possible afin de déposer à votre base vos passagers. Profitez-en pour faire le plein d'essence de votre appareil. Le moment le plus « chaud » de l'action se situe bien entendu en plein centre de la planète.

Il vous faudra sans aucun doute bien des vols d'entraînement avant d'y accéder... (Cassette Interceptor Software pour *C 64*.)



Type : action et adresse
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : A

RESCUE ON FRACTALUS

Canyon story

La vie sur la planète Fractalus en deux mots, c'est l'enfer : montagnes déchiquetées, gouffres vertigineux, atmosphère empoisonnée et *Jaggies* impitoyables armés jusqu'au dents. Elément brillant de l'escadrille de sauvetage, vous devez sauver les pilotes dont le vaisseau s'est abattu ▶



JUILLET-AOÛT les mois des offres spéciales — **DU NOUVEAU**

OFFRE SPÉCIALE C 64
les 2 jeux C : **169 F**

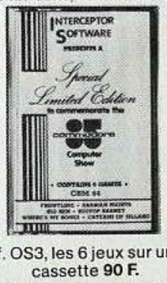




* BEACH HEAD
64 C **89 F** - D **169 F**
Spectrum C **105 F**

* RAID OVER MOSCOW
64 C **90 F** - D **190 F**
Spectrum C **106 F**

De retour du Commodore Show 85 nous vous proposons 6 jeux avec
INTERCEPTOR SOFTWARE
FRONTLINE - ARABIAN NIGHTS
BIG BEN - BIGTOP BARNEY
WHERE'S MY BONE - CAVERN OF SILHAC



Réf. OS3, les 6 jeux sur une cassette **90 F**.



* **SORCERY**
64 C **150 F**
AMSTRAD C **140 F**

EXPLODING FIST
un ou deux joueurs C **110 F**

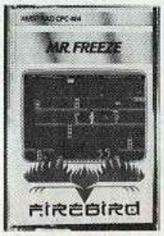
JEU DE SIMULATION DE KARATÉ
Pour un joueur contre l'ordinateur. Pour deux joueurs l'un contre l'autre, joystick uniquement.



nouveau

OFFRE SPÉCIALE AMSTRAD
les 2 jeux Réf. OS2 C **99 F**





THE WILD BUNCH
C **55 F**

MR FREEZE
C **55 F**



SURVIVOR
OS4 C **80 F**



SUPER PIPELINE
AMSTRAD C **130 F**

en juillet
du nouveau sur AMSTRAD
- US GOLD
  - **BEACH HEAD** C **120 F**
  - **POLE POSITION** C **120 F**
  - **RAID OVER MOSCOW** C **120 F**
- ARIOLA SOFT
  - **ARCHON** C **160 F**
  - **ONE ON ONE** C **135 F**
  - **REALM OF IMPOSSIBILITY** C **135 F**
  - **HART AT MACK** C **135 F**

RUN INFORMATIQUE

Des SUPER JEUX pour votre MICRO

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. (1) 581.51.44
(ouvert de 9 h à 19 h)

◀ 2 MAGASINS ▶
ouverts juillet et août
C = Cassette D = Disquette

RÉPUBLIQUE
5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. (1) 338.96.31
(ouvert de 10 h à 19 h)

FINIS LES PROBLÈMES DE CHARGEMENT
Jouez en paix avec les cassettes d'alignement azimuth





COMMODORE Réf. : 2444 **130 F**
Chaque coffret comprend :
- Une cassette d'alignement de la tête AZIMUTH 3000.
- Un jeu d'essai BANDANA CITY (pour COMMODORE) ou CHOPPER SQUAD (pour AMSTRAD).

AMSTRAD Réf. : 67080 **130 F**
- Un mode d'emploi en FRANÇAIS.
- Un tournevis spécial.
- Deux flèches indicatrices.

Chargez vos jeux et programmes en toute quiétude.



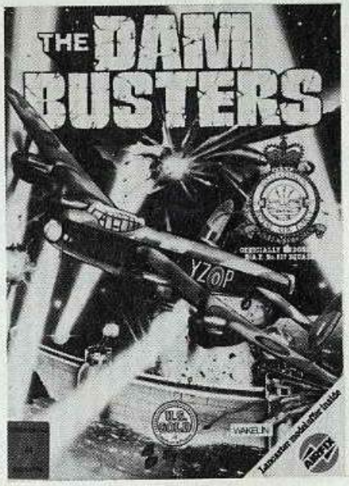
* **JUMP JET**
64 C **130 F** - D **155 F**



Le POWERPLAY de PROTEK. Aussi rapide et plus solide que le "XXXXXSHOT II". Un classique pour super Zapper !!!
Réf. 2195 . . **150 F**

Enfin sur votre écran de l'action... du suspense
* **THE DAM BUSTERS : C 135 F - D 165 F**

Une reconstitution historique exacte d'un des plus grands exploits militaires de tous les temps et c'est vous qui êtes aux COMMANDES.
Mission destinée à porter un coup directement au cœur de l'Allemagne industrielle.
Une fois les barrages géants de Moehne, d'Eder et de Scorpe détruits, des millions de tonnes d'eau déferleront sur la Rhur.
L'approvisionnement vital en eau des acieries, des centrales électriques serait ainsi coupé. Les usines et les habitations seraient inondées ainsi que les terres cultivées. De surcroît le "Mittelland Canal", serait lui aussi hors d'état.



Vous jouerez le rôle de PILOTE en amenant l'avion de Scampton à la cible, de NAVIGATEUR en utilisant des cartes d'Europe sur les écrans, de MITRAILLEUR AVANT et MITRAILLEUR ARRIÈRE, de BOMBARDIER et de MÉCANICIEN DE BORD.
Caractéristiques du jeu : Graphiques et son magnifiques. Commandes réalistes du manche à balai. Écrans pour les fonctions de pilote, de navigateur, de mitrailleur avant et arrière, de mécanicien de bord. Écrans pour visualiser la bombe après larguage et bien plus encore.

VOUS VOULEZ ÊTRE PLUS PERFORMANT !!!
joysticks - ATARI - CBM 64 - AMSTRAD - VIC 20



SLICKSTICK
Le joystick qui travaille tout en finesse. Une sensibilité extraordinaire.
13010 **205 F**



COMPETITION PRO
Le joystick "Super Classe" ! Équipé de microswitches, il allie précision, douceur et fiabilité.
13050 **265 F**

ARCADE PROFESSIONAL
Le nec plus ultra dans l'arcade ! Avec lui rien ne vous résistera et vous réaliserez des scores



en promo
13055 **450 F**

* Notice en français

NOUVEAU : Demandez notre carte de fidélité.

BON DE COMMANDE
à découper et à renvoyer à **RUN INFORMATIQUE dépt VPC - 62, rue Gérard - 75013 Paris**

M. . . . .
Adresse . . . .

☐ Je désire recevoir votre documentation. *Préciser la machine.*
☐ votre super catalogue "Commodore" . **12,00 F**
Remboursement à la 1re commande.

Je passe commande de :
ordinateur : Titre . . . . Qté . . . .
ordinateur : Titre . . . . Qté . . . .
ordinateur : Titre . . . . Qté . . . .
ordinateur : Titre . . . . Qté . . . .
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐. Port **GRATUIT***
Tous les prix comprennent la TVA
TOTAL . . . .

Je préfère régler par Carte Bleue
N° de Carte Bleue :
Expire à fin ---/---
Date de commande :
Signature obligatoire :

Signature des parents pour les moins de 18 ans SIGNATURE
* France métropolitaine

sur cette planète inhospitalière. Faites preuve d'adresse pour éviter le crash, de vigilance pour détruire les canons ennemis et de rapidité. Sans oxygène les pilotes font long feu. Si l'histoire de *Rescue on Fractalus* ne brille pas par son originalité, sa conception par géométrie fractale est totalement innovante. Les effets de relief en trois dimensions sont à couper le souffle de réalisme. Pas de mystère, ils ont été conçus aux studios Lucas. (Disquette Epyx pour *Atari 800).*

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : n.c.

PISTOP II

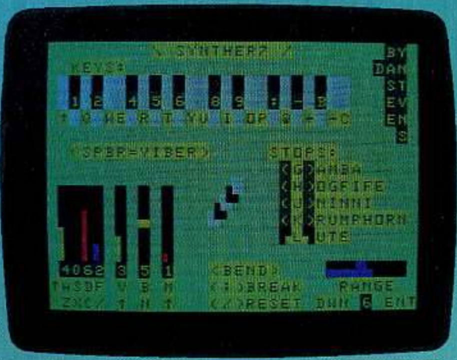
Bolides en piste

Ce logiciel est une version améliorée de *Pitstop* présenté au début de l'année. Cinq parcours différents vous sont proposés et les bolides mis à votre disposition ne manquent pas de ressort. L'écran, partagé en deux tableaux, permet aux deux joueurs en course de se lancer simultanément sur la piste. A droite de chaque fenêtre, une carte du parcours fait clignoter votre position exacte. Mais attention, le départ vient d'être donné ! Poussez à fond le joystick et attendez la première ligne droite pour allumer votre « turbo ».



Malgré le manque de réalisme au niveau des collisions entre véhicules, la « réponse » des voitures est bonne. L'action s'agrémente de situations d'un réalisme captivant : changements de roues et pleins d'essence. La jauge du réservoir et la couleur de vos pneus (témoin d'usure) apportent à la course un intérêt autre que le simple pilotage de vos engins. (Cassette Epyx pour *C 64.*)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B





SYNTHER 7

Musical

Ce logiciel permet de transformer le clavier du *Dragon 32* en mini-synthétiseur. Le son sort à la fois sur le haut-parleur de la télévision et sur le port cassette, ce qui permet de l'enregistrer à l'aide d'un magnétophone. Deux octaves sont directement accessibles au clavier, mais il est possible de choisir ce registre parmi les sept octaves disponibles. Cinq timbres différents vous sont proposés par le programme dont l'orgue, la viole de gambe et le luth. Un diagramme en bas à gauche de l'écran vous renseigne sur les différents paramètres de l'enveloppe. Il est d'ailleurs possible de les modifier assez finement indépendamment les uns des autres. Avec un peu d'apprentissage et de patience, vous aurez accès à une multitude d'instruments différents. Vous pouvez de même régler le *vibrato* de l'instrument et le mettre en action de manière plus prononcée en appuyant sur la barre d'espace après avoir joué votre note. De la même façon, il est possible d'obtenir des *glissandos* montants ou descendants à la demande. Bien évidemment, certaines combinaisons se révéleront plus mélodieuses que d'autres. Le programme accepte des accords de quatre notes, mais la dernière note joue un peu plus fort que les autres, ce qui fausse légèrement l'équilibre C'est dommage.

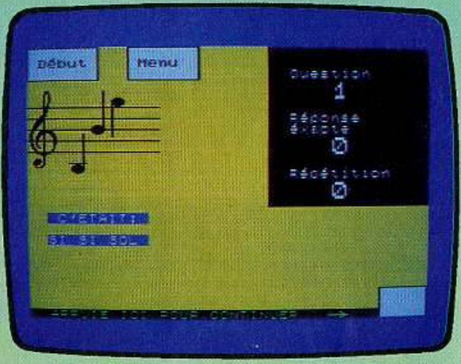
Ce très bon programme, très rapide (on peut exécuter des trilles sans problème) vous permettra de jouer d'un « instrument » à peu de frais. Regrettons seulement qu'il ne stocke pas les notes jouées pour les restituer après. (Cassette Dragon, pour *Dragon 32.*)

Type : synthétiseur
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : C

COURS DE SOLFÈGE SUR MO 5

Formation musicale

Ce logiciel éducatif vous permettra d'acquérir ou de renforcer les connaissances de base du solfège rythmique et mélodique. Quatre exercices sont au programme : lecture de notes en clé de sol, en clé de fa, lecture rythmique et dictée musicale. Dans les deux premières parties, votre travail consiste à identifier les notes inscrites sur la portée. Le niveau de difficulté varie de façon fort satisfaisante. Après avoir déterminé le nombre de notes sur lequel se portera votre étude, vous avez le choix entre un mode « enseignement » et un mode



« exercice ». Faites varier de même le temps de réflexion accordé à chaque manche (de une à neuf secondes) et vous constaterez que le niveau du jeu s'adapte relativement bien aux différents niveaux des participants.

En ce qui concerne la dictée musicale, épreuve sans aucun doute la plus intéressante, l'ordinateur vous communique dans un premier temps la tonalité de base. Ensuite, une mélodie d'un nombre variable de notes est jouée (une octave maximale). A vous maintenant de définir les notes utilisées. La correction de votre réponse se fait de façon sonore : la comparaison audi- ▸

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

Boderma

117, AVENUE DE VILLIERS PARIS 17è TEL: 766.11.77

MÉTRO PÉREIRE • BUS 83
Ouvert de 10h à 20h du lundi au samedi
et le dimanche de 14h à 19h.
Ouvert en août de 14h à 19h.

-10 % POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS

ATARI

- 1 ATARI 800 XL SECAM PERITEL 1649 F
- 2 LECTEUR DE DISQUETTES ATARI 1990 F
- 3 LECTEUR DE K7 ATARI 449 F
- 4 IMPRIMANTE 1020 4 COULEURS ATARI 890 F
- 5 IMPRIMANTE 1027 COURRIER ATARI 2590 F
- 6 IMPRIMANTE 1029 MATRICIELLE ATARI 2090 F
- 7 TABLETTE TACTILE ATARI 649 F
- 8 800 XL SECAM PERITEL + 1 LECTEUR DE K7 + 2 LOGICIELS D'AVENTURE 2099 F
- 9 ATARI 600 XL + 64 K + MONITEUR VERT 1700 F

10 ATARI 130 XE	1990 F

DISQUETTES

- 11 SYNCALC 789 F
- 12 SYNFILE 789 F
- 13 ULTIMA II 590 F
- 14 ADVENTURE WRITTER 450 F
- 15 TAPPER 390 F
- 16 SPY HUNTER 390 F
- 17 TROLLS & TRIBULATIONS 449 F
- 18 SPY VS SPY 449 F
- 19 GHOSTBUSTERS 239 F
- 20 BOULDER DASH 299 F
- 21 FLIP FLOP 299 F
- 22 BRISTLES 299 F
- 23 DALLAS QUEST 249 F
- 24 POLE POSITION 249 F
- 25 BRUCE LEE 249 F
- 26 ZAXXON 249 F
- 27 RUN FOR THE MONEY 549 F
- 28 FIELDS OF FIRE 649 F
- 29 RESCUE OF FRACTALUS 449 F
- 30 BALLBLAZER 449 F
- 31 STARBOWL FOOTBALL 489 F
- 32 BEYONG CASTLE
- 33 WOLFENSTEIN 449 F
- 34 GALACTIC ADVENTURES 499 F
- 35 AIR RESCUE 1299 F
- 36 MURDER IN ZINDERNEUF 420 F
- 37 ARCHON II 399 F
- 38 PIT STOP II 420 F
- 39 ULTIMA I 450 F
- 40 ULTIMA III 649 F
- 41 BLUE MAX 2001 390 F
- 42 QUASIMODO 350 F
- 43 DRELBS 249 F
- 44 RAINBOW WALKER 350 F
- 45 ZEPPELIN 249 F
- 46 LODE RUNNER 399 F
- 47 DARK CRISTAL 419 F
- 48 COMPUTER AMBUSH 649 F
- 49 BREKTHROUGH IN THE ARDENNE 649 F
- 50 EAGLES 649 F
- 51 REFORGER 88 649 F
- 52 IMPERIUM GALACTUM 649 F
- 53 BANK STREET MUSIC 649 F
- 54 STEALTH 349 F
- 55 WHISTLERS BROTHERS 349 F
- 56 FLIGHT SIMULATOR II 590 F
- 57 50 MISSION CRUSH 490 F
- 58 PRINT SHOP 690 F
- 59 MIG ALLAY ACE 390 F
- 60 SANDS OF EGYPT 390 F
- 61 F 15 STRIKE EAGLES 290 F
- 62 VISICALC 1200 F
- 64 GESTION DE DONNEES 150 F
- 65 GESTION FAMILIALE 120 F
- 66 MACRO ASSEMBLEUR 450 F
- 67 PASCAL (2 DRIVES) 600 F
- 68 LA CHASSE AUX FAUTES 200 F

CARTOUCHES

- 63 ATARI TEXTE 649 F
- 69 MICROSOFT II 349 F
- 70 SPACE SHUTTLE 390 F
- 71 FLIP FLOP 199 F
- 72 BRISTLES 199 F
- 73 BOULDER DASH 199 F
- 74 MOUNTAIN KING 249 F
- 75 BOULDERS & BOMBS 249 F
- 76 BOUNTY BOB 490 F
- 77 DECATHLON 370 F
- 78 HERO 370 F
- 79 BEAM RIDER 349 F
- 80 SOCCER 290 F
- 81 CHIFFRES ET LETTRES 300 F
- 82 LOGO 800 F
- 83 KIT LOGO 1000 F
- 84 ATARILAB 550 F
- 85 JOUST 209 F
- 86 PACMAN 209 F

K7

- 87 SPITFIRE ACE 149 F
- 88 F15 STRIKE EAGLE 199 F
- 89 JUMPMAN 219 F
- 90 DREBLS 149 F
- 91 BLUE MAX 149 F
- 92 ENCOUNTER 149 F
- 93 PITFALL II 179 F
- 94 RIVER RAID 179 F
- 95 COLOSSUS CHESS 199 F
- 96 HULK 119 F
- 97 SPIDERMAN 119 F
- 98 AVENTURE LAND 109 F
- 99 PIRATE ADVENTURE 109 F
- 100 POLE POSITION 149 F
- 101 ZAXXON 149 F
- 102 WOODOO CASTLE 109 F
- 103 SECRET MISSION 109 F
- 104 MYSTERY FUN HOUSE 109 F
- 105 PYRAMID OF DOOM 109 F
- 106 ELIMINATOR 139 F
- 107 ADVENTURE 9 109 F
- 108 ADVENTURE 10 109 F
- 109 ADVENTURE 11 109 F
- 110 MAGIC ADVENTURE 139 F
- 111 LORDS OF TIME 139 F
- 112 ADVENTURE QUEST 109 F
- 113 MR DO 149 F

COMMODORE 64

- 114 COMMODORE 64 RVB 2590 F
- 115 LECTEUR DE DISQUETTES COMMODORE 64 (1541) 2590 F
- 116 LECTEUR DE K7 COMMODORE 64 AVEC AUTOFORMATION 490 F

DISQUETTES

- 117 BRUCE LEE 195 F
- 118 ZAXXON 195 F
- 119 DALLAS 195 F
- 120 TROLLS & TRIBULATIONS 449 F
- 121 SPY VS SPY 449 F
- 122 BLUE MAX 2001 390 F
- 123 ULTIMA III 590 F
- 124 ON COURT TENNIS 249 F
- 125 ZENJIE 249 F
- 126 HEROS 249 F
- 127 RIVER RAID 249 F
- 128 DESIGNER PENCIL 249 F
- 129 MURDER BY THE DOZEN 290 F
- 130 GHOSTBUSTER 239 F
- 131 TOY BIZARRE 239 F
- 132 FAST LOAD 390 F
- 133 FLAK 490 F
- 134 BEAMRIDER 239 F
- 135 RUN FOR THE MONEY 599 F
- 136 INJURED ENGINE 199 F
- 137 NOVA BLAST 199 F
- 138 MOONSWEEPER 199 F
- 139 ADVENTURE CONSTRUCTION SET 450 F
- 140 RACE CONSTRUCTION SET 450 F
- 141 SUMMERGAMES II 490 F
- 142 THE RIGHTSTUFF 450 F
- 143 MONSTERS 450 F
- 144 KENNEDY APPROACH 450 F
- 145 MOVIE MAKER 590 F
- 146 GEMSTONE WARRIOR 590 F
- 147 SLAP SHOT 450 F

LOGICIELS POUR APPLE

- 148 GEOPOLITIQUE 589 F
- 149 NEWSROOM 589 F
- 150 ULTIMA III 649 F
- 151 GHOSTBUSTER 449 F
- 152 SPY VS SPY 449 F
- 153 KARATEKA 489 F
- 154 PITSTOP II 489 F
- 155 PRINTSHOP 670 F
- 156 F 15 STRIKE EAGLE 470 F
- 157 MOVIE MAKER 590 F
- 158 SEVEN CITIES OF GOLD 490 F

AMSTRAD

- 159 AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME 2890 F
- 160 AMSTRAD CPC 464C COULEUR 4390 F
- 161 AMSTRAD CPC 664 MONOCHROME 4490 F
- 162 AMSTRAD CPC 664 COULEUR 5990 F
- 163 GILLIGANS GOLD 99 F
- 164 SIR LANCELOT 99 F
- 165 SORCERY 99 F
- 166 ANDROID ONE 99 F
- 167 HUNCHBACK 99 F
- 168 JET SET WILLY 99 F
- 169 FLIGHT PATH 737 109 F
- 170 THE HOBBIT 229 F
- 171 DECATHLON 139 F
- 172 DEFEND 149 F
- 173 GHOST BUSTERS 139 F
- 174 MANIC MINER 99 F
- 175 MEURTRE A GRANDE VITESSE 199 F
- 176 MYSTERE DE KIKEKANKOI 159 F
- 177 COBRA PINBALL 169 F
- 178 RALLY 2 169 F

MSX

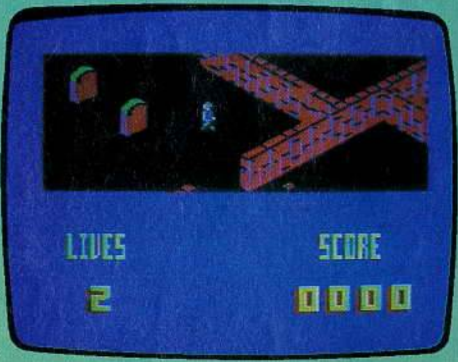
- 179 MSX CANON V 20 AVEC CABLES PERITEL ET K7 2990 F
- 180 IMPRIMANTE MSX CANON T22A 1990 F
- 181 LECTEUR DE K7 TOUS MICROS 399 F
- 182 MSX YAMAHA YIS 503 F SYNTHETISEUR DE SON FM CLAVIER MUSICAL YK 01 LECTEUR DE K7 5690 F
- 183 MSX YAMAHA 2590 F

CARTOUCHES

- 187 INDIANO BOUKEN 169 F
- 188 BATAILLE DE CHARS 169 F
- 189 COM-DORI 169 F
- 190 BANANA 169 F
- 191 PANIQUE DANS L'ESPACE 169 F
- 192 ENVAHISSEUR DE L'ESPACE 169 F
- 193 FLAK 169 F
- 194 FRUIT 169 F
- 195 ANTARTIC ADVENTURE 239 F
- 196 ATLETIC LAND 239 F
- 197 HOLE IN ONE HAL 239 F
- 198 KUNG FU 239 F
- 199 SUPER COBRA 239 F
- 200 EDDY 2 DESSIN 449 F
- 201 MOPIRANGER 239 F
- 202 HYPER OLYMPIC 1 239 F
- 203 HYPER OLYMPIC 2 239 F
- 204 ROLLER BALL 239 F
- 205 CAROUCHE 199 F
- 206 HYPER SPORT 1 239 F
- 207 HYPER SPORT 2 239 F

tive ne manquera pas d'attrait dans la formation musicale des débutants. La lecture rythmique, enfin, laisse moins de place à la véritable recherche musicale. Tout se passe dans l'utilisation du crayon optique et l'enseignement tiré sera purement lié à l'écriture des différentes valeurs temporelles. La présentation graphique et sonore de ce logiciel sont satisfaisantes et la simplicité de son maniement en permettra l'accès aux plus jeunes. (Cassette technimusique pour *MO 5*.)

Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : n.c.



BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD

Vol en coulisse

Les studios d'Hollywood vous ouvrent leurs portes. Votre mission : dérober les bobines du dernier film tourné. Dans un décor tridimensionnel, douze plateaux de tournage vous réservent bien des surprises. Dans ce labyrinthe de petits murs de briques parsemé d'éléments de décors incongrus, vous devez collecter divers objets indispensables au succès de votre entreprise. Le pistolet, la liasse de billets de banque, les munitions... Vous ne pouvez porter que trois éléments à la fois. Ceux-ci vous seront néanmoins d'une grande utilité. En effet, dans chacun des studios, les personnages des derniers tournages rôdent et semblent tous atteints de folie meurtrière. Apparaissant dans des boules de feu diaboliques, ils reprennent forme humaine devant vous et vous pourchassent avec une ardeur peu commune. Un seul remède, hormis la fuite : leur lancer un des objets en votre possession. L'ennemi disparaîtra dans les airs et la pièce qu'il protégeait vous révélera tous ses secrets. Ce logiciel réclame une vivacité de mouvement très spéciale et sa mission fait plus appel à votre ténacité qu'à votre stratégie. Le maniement précis du joystick et l'éloquence du décor vous permettront probablement d'en venir à bout. (Cassette Alligata Software pour *C 64*.)

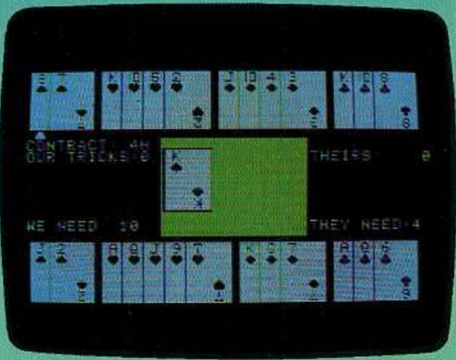
Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B environ

BRIDGE

Cartes à jouer

Ce logiciel vous permettra d'apprendre les rudiments puis de vous perfectionner dans ce maître jeu de cartes. Le programme comprend onze parties de difficulté croissante. A chaque stade, le manuel vous apporte les éléments de compréhension nécessaires. Lorsque vous penserez les posséder, passez au programme lui-même qui constitue des tests d'apprentissage. Le logiciel vous proposera une série de problèmes. Si vous trouvez la bonne réponse, il vous offrira le problème suivant. Dans le cas contraire, il vous indiquera la bonne réponse, sans vous en donner les indications, celles-ci étant contenues dans le manuel. Au fur et à mesure, il calculera votre score et vous pourrez passer à l'étape suivante lorsque vous jugerez ce score raisonnable. Vous apprendrez tout d'abord la théorie des annonces avec une main faible ou forte, puis des réponses et des interventions à différents niveaux. L'apprentissage du jeu de cartes vient ensuite. Enfin, vous pourrez juger des progrès que vous aurez réalisé en essayant de jouer entièrement une des cent mains proposées. Les soixante-quinze premières sont des mains d'attaque tandis que les suivantes sont des défenses.

Si vous jouez une mauvaise carte, le programme vous obligera à la reprendre et à



jouer la bonne ou le fera à votre place si vous le désirez. A la fin de la partie, le programme vous donnera son appréciation sur votre manière de jouer. Parfait pour les débutants et les joueurs faibles, mais se révèle un peu frustrant pour ceux qui ont déjà un bon niveau. (Disquette C.B.S., pour *Apple II*.)

Type : cours de bridge
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : non
Prix : F



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

Boderma

117, AVENUE DE VILLIERS PARIS 17è TEL: 766.11.77

MÉTRO PÉREIRE • BUS 83
Ouvert de 10h à 20h du lundi au samedi
et le dimanche de 14h à 19h.
Ouvert en août de 14h à 19h.

-10% POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS

208 TENNIS 239 F
209 TIME PILOT 239 F
210 EXTENSION 32 K YAMAHA 709 F
211 CARTES GRAPHIQUES 789 F
212 CARTES MUSICALES 539 F
213 CARTOUCHE MEMOIRE 689 F
214 MUSIQUE MACRO YAMAHA 419 F
215 MUSIC COMPOSER YAMAHA 419 F
216 RAM 64K SANYO 789 F
217 VOICING YAMAHA 419 F

K7

218 ZAXXON 189 F
219 FLIGHT PATHJ 737 159 F
220 SORCERY 139 F
221 BEAM RIDER 149 F
222 HERO 149 F
223 RIVER RAID 149 F
224 BUCK ROGERS 179 F
225 RETURN OF EDEN 179 F
226 THE HOBBIT 229 F
227 CLASSIC ADVENTURE 149 F
228 DISC WARRIOR 149 F
229 GHOSTBUSTERS 169 F
230 MANIC MINER 139 F
231 BLAGGER 149 F
232 MANDRAGORE 239 F

COLECO

233 ADAM + CONSOLE 3990 F
234 CONSOLE COLECO 1269 F
235 ADAM COMPLET 2990 F

236 LECTEUR DE DISQUETTES 3290 F
237 EXTENSION 64 K ADAM 1790 F
238 SYSTEME CPM 1090 F

DISQUETTES

239 2010 420 F
240 TAPPER 420 F
241 ONE ON ONE 420 F
242 CHOPLIFTER 420 F
243 SPY HUNTER 420 F
244 WING WAR 390 F
245 NOVA BLAST 370 F
246 ILLUSIONS 420 F
247 MONKEY ACADEMY 390 F
248 BRAINSTREINER 390 F
249 PITSTOP 370 F
250 TARZAN 370 F
251 CABBAGE PATCH KIDS 370 F
252 ROCK'N ROPE 370 F
253 ANTARTIC ADVENTURE 370 F
254 FOOTBALL 370 F
255 FRONT LINE 370 F
256 JUMPMAN JUNIOR 370 F
257 DESTRUCTOR 370 F
258 WAR GAMES 370 F
259 SMURF 370 F
260 MOUNTAIN KING 370 F
261 BUMP N' JUMP 370 F
262 ROCKY 370 F
263 MINER 2049 370 F
264 ZENJI 249 F
265 RIVER RAID 249 F
266 HERO 249 F
267 BEAM RIDER 249 F
268 PITFALL 249 F
269 KEYSTONE KAPERS 249 F

K7

270 ALICE IN VIDEOLAND 99 F
272 ARCHON 160 F
273 BATTLE FOR NORMANDY 199 F
274 BEACH HEAD 149 F
275 BLAGGER 149 F
276 BLUE MAX 149 F
277 BOULDER DASH 129 F
278 BRIAN JACKS 149 F
279 BROAD STREET 139 F
280 BUCK ROGERS 149 F
281 RAID BUNGELING BAY 129 F
282 CHOPLIFTER 129 F
283 COMBAT LEADER 199 F
284 DAMBUSTERS 149 F
285 DAVID MIDNIGHT 129 F
286 DECATHLON 130 F
287 EDDIE KID 129 F
288 EUREKA 159 F
289 F 15 STRIKE EAGLE 199 F
290 FIGHTER PILOT 149 F
291 FORT APOCALYPSE 149 F
292 FRAK 129 F
293 GHOST BUSTERS 130 F
294 HARD HATMACK 129 F
295 THE HOBBIT 199 F
296 IMPOSSIBLE MISSION 199 F
297 INDIANA JONES 149 F
298 LODE RUNNER 129 F
299 MURDER WATERFRONT 199 F
300 MY CHESS 2 149 F
301 ON COURT TENNIS 130 F
302 ONE ON ONE 129 F
303 PITSTOP II 149 F

304 POLE POSITION 149 F
305 RAID OVER MOSCOW 149 F
306 ROCKETBALL 129 F
307 ROCK N BOLT 130 F
308 SHADOWS FIRE 149 F
309 SHERLOCK HOLMES 199 F
310 SOLOFLIGHT 199 F
311 SPITFIRE ACE 149 F
312 SPY HUNTER 149 F
313 SPY VS SPY 129 F
314 STRIP POKER 149 F
315 SUMMER GAMES 199 F
316 SUPER HUEY 179 F
317 TAPPER 149 F
318 UP'N DOWN 149 F
319 ZAXXON 149 F
320 PASTFINDER 130 F
321 WEB DIMENSION 130 F

322 JOYSTICK 129 F
323 2 JOYSTICKS 200 F
324 MONITEUR MONOCHROME AMBRE 990 F
325 MONITEUR COULEUR FIDELITY OU OSCAR 2590 F
326 JOYSTICK CANON VJ200 159 F
327 JOYSTICK MSX 129 F
328 SPECTRUM + PAL 1590 F
329 SPECTRUM + PERITEL 1890 F
330 COFFRET ALICE 32 1495 F
331 ALICE 90 1495 F
332 KIT DE NETTOIEMENT DE DISK 5 1/4" 139 F
333 10 DISQUETTES 5 1/4" SFDD 149 F

De nombreux autres titres disponibles - Renseignements et commandes par téléphone.

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à
ELECTRON 117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

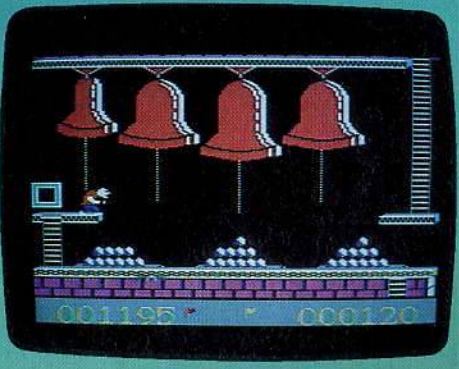
T23

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants.
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
Contre remboursement ...... F
Frais de port .... 20 F
Frais de port machines .... + 50 F
Total .... F

NOM..........................
PRENOM........................
ADRESSE.......................
.... TEL........
CODE POSTAL ....
VILLE.........................
TYPE DE CONSOLE...............

Je règle contre remboursement(+30F) ☐, par chèque ☐ ou par mandat ☐ ci-joint à l'ordre d'Electron

Dans la mesure des stocks disponibles. livraison sous 48h.





QUASIMODO

Sonneur de cloches

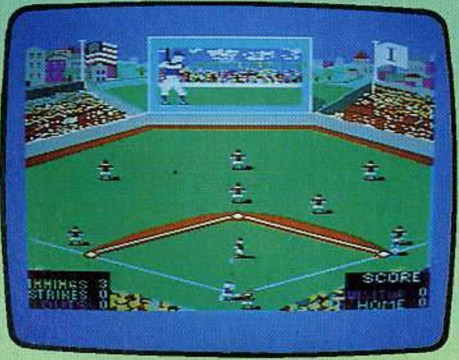
Le sonneur de Notre-Dame connaît son heure de gloire. Après *Hunchback I et II*, voici *Quasimodo*, à la recherche cette fois de diamants cachés dans la cathédrale. Au cours du premier niveau, Quasimodo repousse les assaillants qui grimpent sur des échelles tout en lui décochant force flèches. Il dispose pour cela d'un stock de boulets qu'il jette sur les soldats. Il repousse l'attaque assez facilement, ce qui lui permet d'aller chercher le premier diamant. Dans la deuxième partie, il saute de corde en corde à travers la salle du carillon. La bonne synchronisation est difficile à trouver, et notre héros risque fort de rester longtemps bloqué dans la première série de cloches, constamment menacé par une chauve-souris. Au troisième niveau il doit escalader un mur surveillé de près par des défenseurs acariâtres...
Ce logiciel vaut surtout pour ses superbes graphismes et son animation très réaliste. Quasimodo est bossu, à souhait ! L'action, par contre, est un peu décevante. Le début est trop facile, la suite répétitive. Se balancer continuellement au bout d'une corde devient fastidieux à la longue ! (Cassette Synsoft pour *Commodore 64*. Existe également pour *Atari 800 XL*.)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B

WORLD SERIES BASEBALL

Sportif

Ce logiciel de simulation sportive vous propose, pour un ou deux joueurs, une véritable rencontre de baseball. La présentation graphique est éloquente : en trois dimensions, le terrain est entouré de gradins où se pressent les visiteurs. Disposition classique : en face de vous, un mini-écran où sont sélectionnées les conditions de jeu ; en bas de l'écran, les données du score sont affichées. L'action se déroule en trois phases dont la première, le lancement de



la balle, est agrémentée d'un « gros plan » sur l'écran précité. La force du tir est présélectionnée, l'envoi de la balle et le maniement de la batte nécessitent un certain entraînement. En cas de tir réussi, l'intérêt se reporte immédiatement au terrain où les mouvements des joueurs sont effectués à l'aide du joystick. Là encore, grande précision graphique. L'ombre portée de la balle sur le terrain facilite grandement sa récupération. Ce jeu est animé, plein de vitalité. Quant à l'ordinateur, il fait preuve, dans les parties en solitaire, d'une technique à toute épreuve. Peut-être moins attrayant qu'un tennis ou un football, *World Series Baseball* est néanmoins séduisant. (Cassette Imagine pour *C 64*.)

Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



1815

Guerre napoléonienne

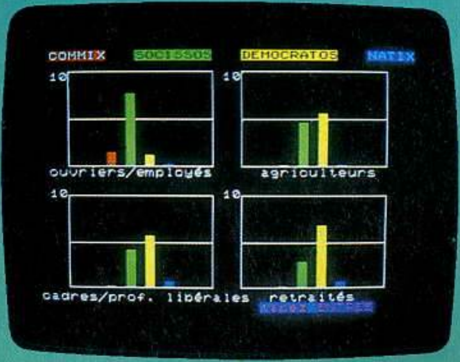
Napoléon vit la folle épopée de ses « cent jours ». L'heure fatidique approche, celle de la revanche ou de la capitulation définitive. Dans la morne plaine, la Grande Armée manœuvre, pour la dernière fois. L'ennemi prépare l'assaut final. Les quinze unités d'infanterie se regroupent au centre, flanquées des dix unités de cavalerie prêtes à des charges-éclair. L'artillerie lourde est installée sur les lignes arrières, pour canonner l'ennemi par dessus l'infanterie.
L'artillerie montée vient soutenir les voltigeurs, les cinq unités de ravitaillement couvrent l'ensemble de l'armée, l'état-major se place sur une butte pour surveiller l'ensemble...
1815 réussit le tour de force de proposer un vrai wargame pour *Oric*, à la fois suffisamment sophistiqué et facile d'emploi. Les inconditionnels du jeu d'action peuvent passer leur chemin. Les autres ne regretteront peut-être pas de découvrir un type de jeu très particulier, mais qui compte des adeptes acharnés. *1815* est accessible aux débutants, et offre aux joueurs confirmés la possibilité de redéfinir le terrain de manœuvre et de sauvegarder une partie en cours. L'exploitation totale des capacités de l'*Oric* permet de belles réussites ! (Cassette Cobra soft pour *Oric/Atmos).*

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : —
Prix : B

VOTEZ POUR MOI

Présidentiel

Vous voici élu pour sept années à la tête du gouvernement français. L'Elysée vous ouvre ses portes, saurez-vous redresser la situation économique et sociale du pays ? Le déroulement du jeu comporte quatre étapes. Pour une première mise en rapport avec la situation, un bulletin d'information vous est communiqué. Chômage, prix du pétrole, taux d'échanges commerciaux, commencez par prendre des notes. Bien ▶



plus instructif encore, voici venu le moment de dresser un état détaillé de la situation actuelle : sur trois tableaux particulièrement clairs, chiffres et courbes retracent avec exactitude l'état des finances, le climat social ainsi que l'aspect du commerce français. Vos décisions vont, bien entendu, s'appuyer sur toutes ces données. Sachez rester serein et n'agissez, dans la troisième manche du jeu, qu'avec souplesse : c'est en effet le moment de prendre vos décisions. Vous pouvez pour cela, soit modifier les différents budgets gouvernementaux, soit agir de façon plus radicale en prenant des mesures telles que le blocage des prix, la variation des taux d'intérêt ou encore la mise en place de taxes supplémentaires. Mais attention ! Il vous faut sans tarder veiller au climat social du pays. Pour cela, participez donc au grand débat télévisé « Votez pour moi ». Opposé à votre adversaire le plus sérieux, vous voici face à face. Vous pouvez parler, bien entendu, mais aussi rire, interrompre, afficher tantôt un langage serein, tantôt un ton violent. C'est criant de vérité et, si vous trouvez les mots justes, votre cote de popularité va crever le plafond. *Votez pour moi* apporte autant de soin au sérieux des situations qu'au réalisme, parfois comique, du monde politique. (Cassette Answare pour *TO 7* et *MO 5*.)

Type : simulation économique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : n.c.

CAULDRON

Halloween

Sorcière au nez crochu, vous ne rêvez que d'une chose : devenir la reine de la nuit d'Halloween. Chevauchez votre balai et partez à la recherche des six ingrédients qui entrent dans la préparation de votre boisson magique. Au delà des montagnes, des mers et des forêts, il vous faudra trouver quelques gouttes de bave de crapaud, un œil de triton, une aile de chauve souris, une racine de ciguë, un bout d'os récupéré au plus profond d'une tombe moisie, et pour finir une once de lave brulante. Votre chaudron plein, et formule magique à la main, vous pourrez déterrer la citrouille mère et gagner le balai d'or convoité. Attention le parcours est semé d'embûches, mouettes rieuses, boules de feu, requins et autres fantômes, qui, à chaque heurt, font diminuer votre potentiel de magie. Ne parlons pas des atterrissages sans douceur. Vous n'avez que huit vies. C'est vraiment dur d'être une sorcière de ce côté-ci de la planète.





Un logiciel tonique, mi-action mi-aventure, au graphisme étonnant. A se procurer. (K7 Palace software pour *CBM 64*).

Type : action et aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

SAM STOAT SAFEBREAKER

Voleur « pro »

Lorsque tout le monde dort vous en profitez pour commencer votre « travail ». En effet, vous êtes voleur de profession, et l'on peut même dire de vous sans vergogne que vous êtes le meilleur. Jusqu'à présent, aucun coffre n'a pu résister à votre talent explosif. Mais vous allez ce soir vous attaquer à des demeures bien gardées. Vous devrez ainsi éviter des gnomes, vicieux, méchants, ou ivres, des policiers bien renseignés, sans oublier une kyrielle d'objets tous plus étranges les uns que les autres, qui vont se relayer pour monter la garde. Vous devrez parcourir les quatre maisons, chacune d'elles étant composée de vingt pièces pour récupérer la bombe, ouvrir le coffre et ramasser le diamant. La bouteille d'élixir vous rendra quelques forces. Le passage



souterrain est assez difficile à franchir. En effet, il vous faudra sauter de colonne en colonne, ce qui n'est pas évident lorsque l'on sait qu'elles s'enfoncent dans l'eau par moment et que vous ne savez pas nager. Un bon jeu d'action, aux graphismes agréables. (Cassette Gremlin Graphics, pour *Spectrum 48 K*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B

POURQUOI PAYER PLUS CHER?

L'ENSEMBLE:

990 f.

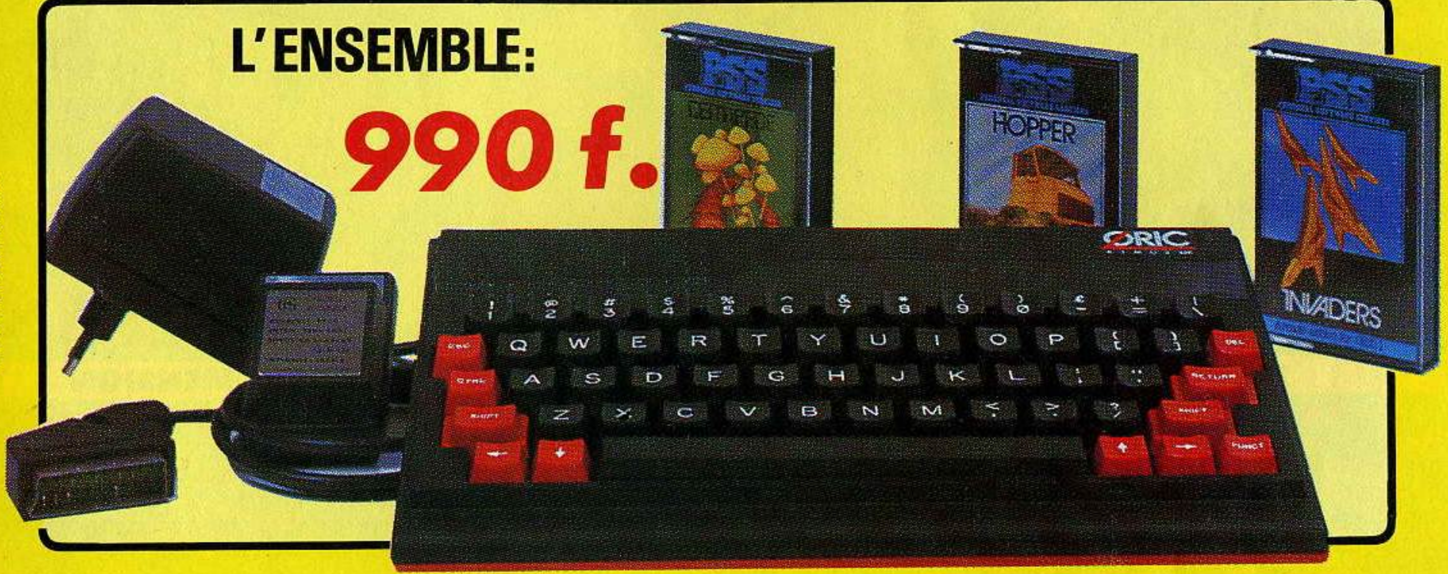


Photo non contractuelle

ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	102.00	INTERTRON	60.49
ASTEROIDS	69.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARN 3	60.49	MULTIGAMES	53.37
CASPAK	71.16	ORIBLE	60.49
CASSE BRIQUES	49.81	ORIC FLIGHT	37.95
CENTIPEDE / CHENILLE INF.	79.46	ORIC FORTH	142.32
DICO 5	60.49	ORIC MON	102.00
DINKY KONG	79.46	PUISSANCE 4	49.81
EUROPE OU GEOFRANCE	73.53	SPACE CRYSTAL	79.46
GALAXTON	71.16	STARFIGHTER	79.46
GALAXY 5	79.46	THE ULTRA	79.46
GENCAR	105.55	TRAITEMENT 3D	105.55
HOPPER OU JOGGER	79.46	WORD PROCESSOR	166.04
HYPER MASTER MIND	60.49	ZODIAC	79.46

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs OR14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Câble pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79.46	J'APPRENDS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.46	KIT ECRAN	112.67
L'AIGLE D'OR	135.20	COMPILATEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORICIELS	90.14
AUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.46
CHESS	79.46	ORIC BASE	112.67
CRIBBAGE	79.46	ORIC BASIC PLUS	112.67
CROCKY	90.14	ORIC CALC	130.46
D.A.O.	112.67	ORIC GESTION 1	142.32
DAMBUSTER	79.46	ORIC GESTION 2	142.32
DEFENCE FORCE	71.16	ORICADE	97.25
DONT PRESS LETTER Q	79.46	ORION	71.16
DRAUGHTS (Dames)	79.46	ORISCRIBE	171.97
FRIGATE COMMANDER	74.72	PROBE 3	85.39
GASTRONOM	71.16	QUACK A JACK	79.46
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPLAT	79.46
GHOST GOBBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GODILLORIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HU*BERT	90.14	ULTIMA ZONE	79.46
INVADERS	85.39	XENON I	97.25
J'APPRENDS L'ANGLAIS	105.55	ZORGON'S REVENGE	88.95

PROMO LOGICIELS ORIC 1

6 best sellers des jeux d'arcade **pour ORIC 1** pour **200 F !**

ORIC

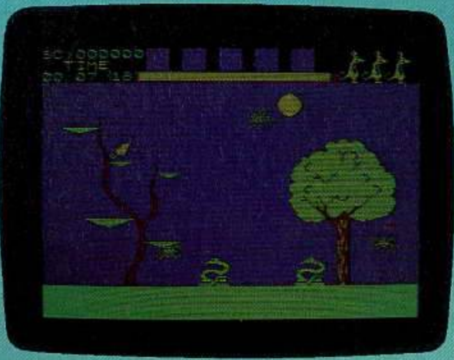
LE TUBE DE L'ETE

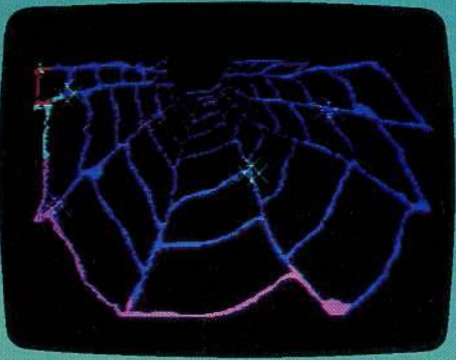
Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page **précédente**.







MOUSER

La course au rat

On ose à peine raconter le scénario. La fiancée de Tom le chat a été enlevée par une bande de (méchants) rats. N'écoutant que son courage, il vole à son secours, malgré les embûches qu'il trouve sur sa route.
Comme encore trop de logiciels pour *M.S.X.*, *Mouser* manque d'originalité. Mais il reste agréable à jouer, grâce à son bon niveau de difficulté allié à un graphisme et une animation qui tiennent la route. (Cartouche Sony/U.P.L. pour *M.S.X.*)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : C

JASPER

Petit Poucet

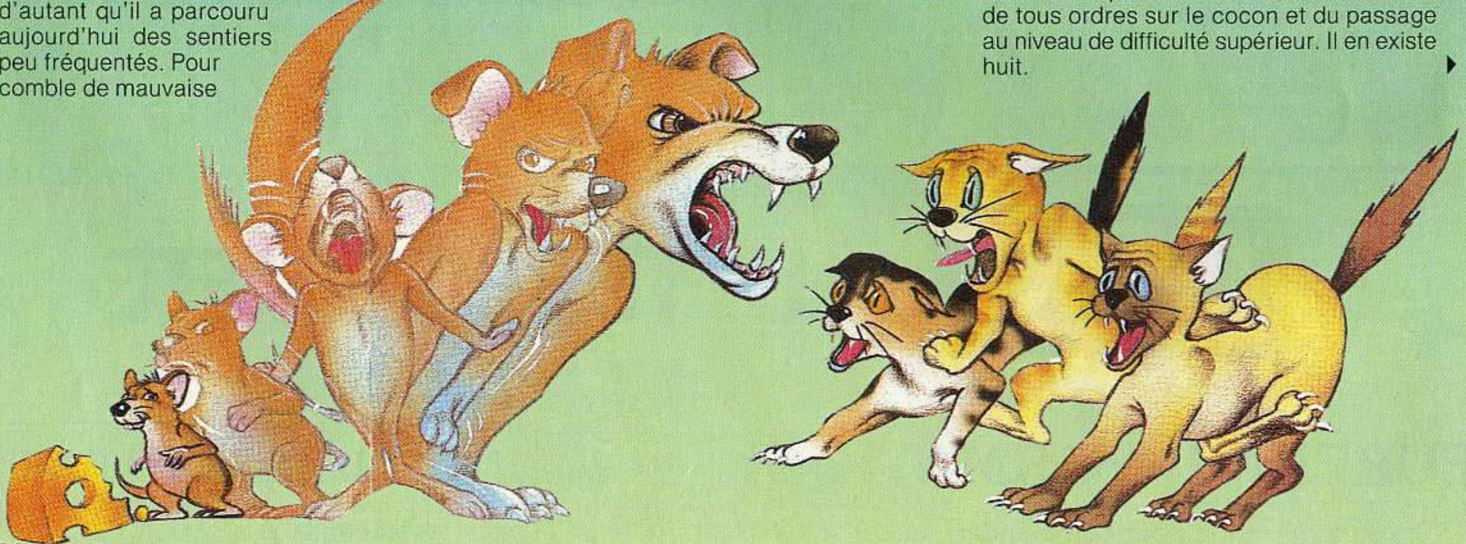
Jasper, la petite souris, vient de faire sa promenade habituelle dans la forêt. Cela le repose agréablement de son dur travail. Mais la faim commence à le tenailler et il décide de rentrer chez lui. Il met la main dans sa poche pour chercher sa clé. Horreur, il ne découvre qu'un trou à la place. Ce n'est vraiment pas de chance, d'autant qu'il a parcouru aujourd'hui des sentiers peu fréquentés. Pour comble de mauvaise fortune, l'heure de la trève est passée et les animaux vont tous être soumis à de puissants instincts sanguinaires, même les plus paisibles en apparence. Témoin ce lapin qui se précipite sur lui pour lui couper la tête d'un grand coup d'incisives.
Jasper devra se frayer un chemin dans ce monde devenu redoutable, en évitant absolument tous les animaux, pourtant fort nombreux et même certaines plantes qui sont maintenant vénéneuses. A lui qui ne sait pas nager, il faudra cependant franchir différentes rivières, en s'aidant des lianes qui pendent des arbres. Jasper pourra trouver aussi divers objets sur son chemin. Certains, comme les potions ou les *sprays*, lui permettront de se guérir de ses blessures et de ses empoisonnements. Mais il ne peut transporter que cinq objets en même temps. Aussi devra-t-il revenir sur ses pas pour récupérer un objet abandonné par ignorance. Un très beau jeu d'aventure graphique, de type *Pitfall* amélioré, doté d'un graphisme de bon niveau et d'une animation de qualité. (Cassette Micromega, pour *Spectrum 48 K.*)

Type : aventure et action
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B

WEB DIMENSION

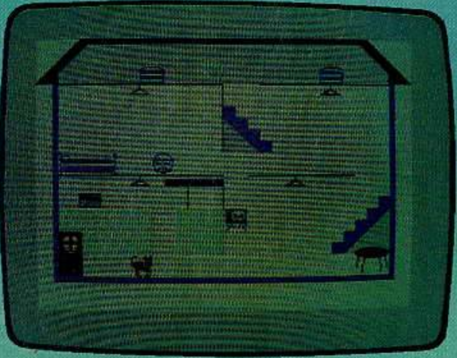
La stratégie de l'araignée

« Alchimie électronique », « sorcellerie des sens », « trip »... les qualificatifs ne manquent pas sur la pochette. Restons calme, *Web dimension* tape dans le bizarre et c'est tout. Pas de quoi partir dans les hautes sphères du délirium tremens.
Des faisceaux d'énergie circulent dans une toile d'araignée psychédélique. Votre mission s'effectue en trois étapes, la première consiste à « geler » les organismes vivants pris au piège dans les faisceaux d'énergie en arrivant avant eux aux nœuds du réseau. Si par malheur vous vous retrouvez sur leur chemin marqué par une trace de couleur hors des intersections, vous êtes grillé et renvoyé au début de l'étape. Assez facile quand on a compris quels sont les points stratégiques et dans quel ordre les aborder. Les déplacements des organismes sont identiques dans le temps. Plus difficile est le maniement du curseur, une note de musique, car il possède une certaine inertie. Question d'habitude.
La deuxième étape consiste à stabiliser les faisceaux d'énergie en passant dessus. Un passage sur votre trace colorée est synonyme de fin immédiate. Il faut vraiment étudier ses trajets. La troisième étape est celle de la récompense musicale, des créatures de tous ordres sur le cocon et du passage au niveau de difficulté supérieur. Il en existe huit. ▶



Un logiciel déroutant, aux effets sonores admirables, mais pas vraiment créatif. (K7 Activision pour *CBM 64*).

Type : stratégie psychédélique
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : n.c.



A DAY IN THE LIFE

Récompense royale

Vous incarnez Sir Clive Sinclair, le génial concepteur des ordinateurs du même nom. Aujourd'hui est un grand jour pour vous. Vous allez en effet recevoir des mains mêmes de la reine Elisabeth votre nomination au titre de Commander. Commencez donc par vous habiller.
Pour cela, il vous faut récupérer vos habits que vous avez laissé par mégarde au rez-de-chaussée. Vous devez bien sûr éviter les robots qui gardaient la maison pendant votre sommeil car vous n'êtes pas encore parvenu à les doter d'un mécanisme qui leur permette de vous reconnaître. Une fois habillé, prenez la clé et sortez. Bien que vous ayez horreur de cela, il va bien sûr falloir prendre les transports en commun, car votre voiture particulière est actuellement en réparation. Comme vous ne devez rencontrer la Reine que cet après-midi, vous avez le temps de manger dans l'un des self-services que vous rencontrez sur votre route. Vous pouvez aussi vous désaltérer en entrant boire une bonne bière glacée dans un pub. Mais ce trajet n'est guère facile pour vous, peu habitué à marcher dans les villes. Vous devez ainsi éviter les piétons qui avancent sans regarder devant eux, au risque de vous heurter. En passant devant une glace, vous apercevez un reflet peu séduisant. Non décidément, il faut que vous alliez acheter de nouvelles chaussures, une autre chemise et que vous soyez mieux rasé que cela. C'est seulement après que vous pourrez vous rendre au palais de Buckingham pour y recevoir la récompense tant attendue. (Cassette Micromega, pour *Spectrum 48 K.*)

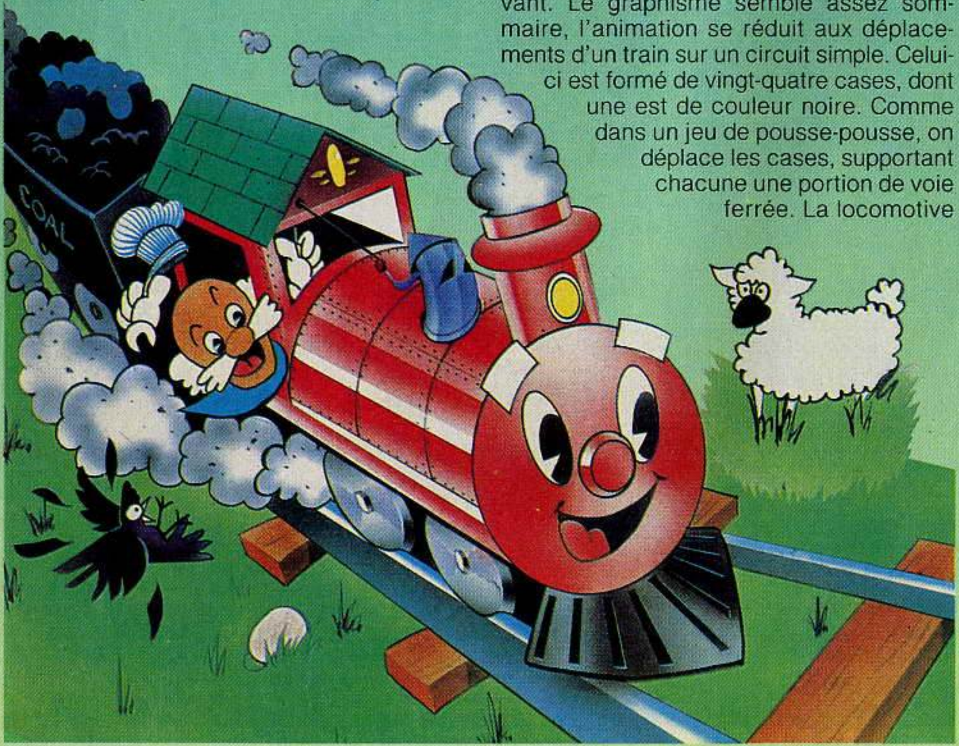
Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

CRAZY TRAIN

Gare à vous !

Au premier coup d'œil, *Crazy train* est décevant. Le graphisme semble assez sommaire, l'animation se réduit aux déplacements d'un train sur un circuit simple. Celui-ci est formé de vingt-quatre cases, dont une est de couleur noire. Comme dans un jeu de pousse-pousse, on déplace les cases, supportant chacune une portion de voie ferrée. La locomotive doit circuler le plus longtemps possible, en évitant les voies de garage, et un autre convoi, géré par l'ordinateur, qui a la fâcheuse manie de rouler en sens inverse et sur la même voie. On comprend vite qu'il n'est pas facile de résister plus de quelques secondes, si l'on ne prépare pas les déplacements des cases longtemps à l'avance, et avec célérité. Il est heureusement possible de souffler de temps à autre, en plaçant la locomotive sur une boucle. On ne marque plus aucun point, mais cela laisse quelques instants de répit pour élaborer tranquillement une stratégie.





Crazy train est un jeu à la règle simple, où la réflexion prime sur l'action pure, et où les possibilités de stratégies sont nombreuses. (Cartouche Konami pour *M.S.X.*)

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix : C



AIRBUS

Pilotage difficile

Préparez-vous à prendre les commandes d'un Airbus. Trois options vous sont proposées au départ : décollage, atterrissage ou vol complet. Pour chaque option deux niveaux sont disponibles. Le tableau de bord représente à la fois les différents cadrans et voyants dont vous aurez besoin pour contrôler votre vol et la vision du paysage qui s'offre à vous depuis votre ▸

MICROSTORY

OUVERT EN JUILLET/AOÛT
mardi à samedi
10 h 30 à 12 h 30
14 h à 19 h 30

SPÉCIAL ÉTÉ : • 20 à 50 % sur TOUS LES SOFTS
COMMODORE - AMSTRAD - ATARI - THOMSON - MSX - SPECTRUM - ORIC
• 30 à 80 F LES CARTOUCHES DE JEU VCS ATARI, CBS, MATTEL
• OFFRE SPÉCIALE C64 : C64 Pal + Moniteur couleur + lect. K7 + 1 joystick + 2 paddles + 3 cartouches jeux 5 800 F.

COMMODORE

C64 Péritel + lect. cassettes + 1 joystick + 1 jeu CRÉDIT : comptant 604 F, 12 mensualités 230 F.	2 990 F
C64 Pal + moniteur couleur 36 cm + lect. cassettes + autoformation basic CRÉDIT : comptant 729 F, 12 mensualités 450 F.	5 390 F
C64 Péritel + lect. de disk CRÉDIT : comptant 989 F, 12 mensualités 400 F.	5 150 F
C64 Péritel	2 590 F
Lecteur Disk 1541	2 590 F
Imprimante MPS 803	2 390 F
Imprimante Alphatronic 40 col. papier ordin.	790 F
Moniteur couleur Oscar RVB 36 cm	2 590 F
Capots de protection	90 F

LES HITS

BOULDER DASH C/D	95/125 F
BREAKDANCE (C/D)	105/140 F
BROADSTREET (C)	99 F
BUCK ROGERS (C/D)	115/150 F
CONAN (D)	175 F
DAMBUSTERS (C)	135 F
F15 STRIKE EAGLE (C/D)	170/170 F
GHOST CHASER (C)	N.C.
GREMLINS (C)	115 F
GROG'S REVENGE (C)	115 F
IMPOSSIBLE MISSION (C/D)	195/140 F
MATCH POINT TENNIS (C)	105 F
MASTER OF THE LAMPS (C)	120 F
MUSIC STUDIO (C)	N.C.
MY CHESS II (C)	125 F
NODES OF YESOD (C)	N.C.
ON COURT TENNIS (C)	120 F
PITSTOP II (C)	105 F
QUASIMODO (C)	115 F
RAID OVER BUNG BAY (C)	115 F
SPITFIRE 40 (C)	130 F
SPY VERSUS SPY (C)	105 F
SPY HUNTER (C/D)	115/150 F
SUMMER GAMES (C/D)	175/225 F
SUMMER GAMES II (D)	490 F
SUPER HUEY (C)	125 F
THEATRE EUROPE (C/D)	N.C.
Cassette d'alignement	130 F

NOMBREUX AUTRES TITRES DISPONIBLES

ATARI

NEW

VENEZ VOIR LES NOUVEAUX ATARIS

ATARI 520 ST Monochrome : U.C. 512 K + lect. disk 3,5 pouces 500 K + écran monochrome haute résolution environ	10 000 F
ATARI 130 XE 128 K, compatible 800 XL et lect. disk 1050 environ	2 000 F
ATARI 800 XL 64 K	1 650 F
Lecteur disk 1050	2 050 F
Imprimante 1029 matric. + graphique	2 100 F
Tablette graphique	650 F
Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col.	890 F

LES HITS

BEACH HEAD (D)	175 F
BRUCE LEE (C/D)	170/170 F
CONAN (D)	175 F
DROPZONE (C/D)	119/175 F
ENCOUNTER (C)	130 F
FORT APOCALYPSE (C)	115 F
F15 STRIKE EAGLE (C/D)	175/175 F
PAC-MAN (C)	115 F
POLE POSITION (C/D)	119/175 F
QUASIMODO (C)	119 F
SOLO FLIGHT (C/D)	175/175 F
WARLOCK (C)	180 F
ZAXXON (C)	170 F
ETC.	

Monitor monochrome	930 F
Imprimante Smith-Corona Fastext 80	1 950 F
Boîtes rangement 125 disk	199 F
Disquettes Elephant mem. 5 1/4	160 F
S.F., S.D., 5 1/4 S.F., D.D., I.O.	119 F
Pince à disk	89 F
Nombreux joysticks américains	à partir de 129 F

AMSTRAD

CPC 464 monochrome + 12 jeux CREDIT : comptant 397 F, 12 mensualités 250 F	2 990 F
CPC 464 couleur + 12 jeux CREDIT : comptant 860 F, 12 mensualités 350 F	4 490 F
CPC 664 monochrome CREDIT : comptant 860 F, 12 mensualités 350 F	4 490 F
CPC 664 couleur CREDIT : comptant 780 F, 12 mensualités 500 F	5 990 F
Lecteur disk + contrôleur	2 400 F
Imprimante Smith-Corona	1 950 F
Adaptateur Péritel	390 F
Cordon parallèle imprimante	160 F

LES HITS

BEACH HEAD (C/D)	120/N.C. F
KNIGHT LORE (C)	140 F
ALIEN (C)	140 F
ALIEN 8 (C)	140 F
EXECUTION (C)	90 F
COMBAT LYNX (C)	120 F
GHOSTBUSTERS (C)	110 F
DALEY THOMPSON DECATHLON (C)	100 F
RALLY II (C)	195 F
BAGNE DE NEPHARIA (C)	110 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE (C)	180 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI (C)	175 F
MACADAM BUMPER (C)	180 F
THE HOBBIT (C)	170 F
BATTLE FOR MIDWAY (C)	149 F
SORCERY (C)	110 F

Nombreux autres titres et utilitaires disponibles.

TOUS NOS SOFTS SONT LIVRÉS AVEC UNE DOCUMENTATION EN FRANÇAIS.

FACILITÉS DE PAIEMENTS – CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN A PARTIR DE 1 500 F
DÉPÔT-VENTE – ÉCHANGE – OCCASION – REPRISE SOFT ET MATÉRIEL

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY - 14, rue de Poissy, 75005 Paris - Tél. : 325.51.52

NOM : ____________________

PRÉNOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

____

TÉL. : ____________________

CODE POSTAL : ____________________

VILLE : ____________________

Je désire recevoir le catalogue des prix ☐
(joindre 3 timbres à 2,10 F)

CRÉDIT CREG

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit.

Montant de la commande :

Nombre de mensualités : /mois

Versement comptant :
(environ 20 %)

☐ chèque ☐ CCP ☐ mandat lettre

Signature : Date :

Je désire recevoir :

ARTICLE	Qté	PRIX	TOTAL
Total de la commande			
Participation frais de port (matériel nous consulter)			+ 20 F
CR + frais de port			

TILT 07/85

cockpit. Le décollage s'effectue sans réel problème pour peu que vous suiviez bien les instructions du manuel, d'ailleurs très bien fait. L'atterrissage est bien entendu plus difficile. Mais vous avez la chance de disposer, à la demande, de repères de pente et de trajectoire qui jouent un peu le rôle de l'I.L.S. Avec un peu d'entraînement vous parviendrez à vous sortir d'affaire.
Vous pouvez maintenant choisir un vol complet. Plusieurs trajets différents vous sont proposés. Avant le décollage, étudiez bien la carte de navigation pour déterminer les caps que vous devrez tenir, de balise en balise. Lorsque vous avez stabilisé votre avion en altitude de croisière, vous pouvez éventuellement commuter les pilotes automatiques. Mais si vous aimez le risque, vous préférerez tenter différentes manœuvres complexes. N'oubliez pas que les avions de ligne sont peu maniables et que vous n'avez aucune chance de réaliser looping, figure en « S » ou vol sur le dos. Le programme se manipule à l'aide des deux joysticks. Les commandes réagissent rapidement et la simulation est très agréable. (Cartouche Vifi pour *TO7* et *MO5*.)

Type : simulateur de vol
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



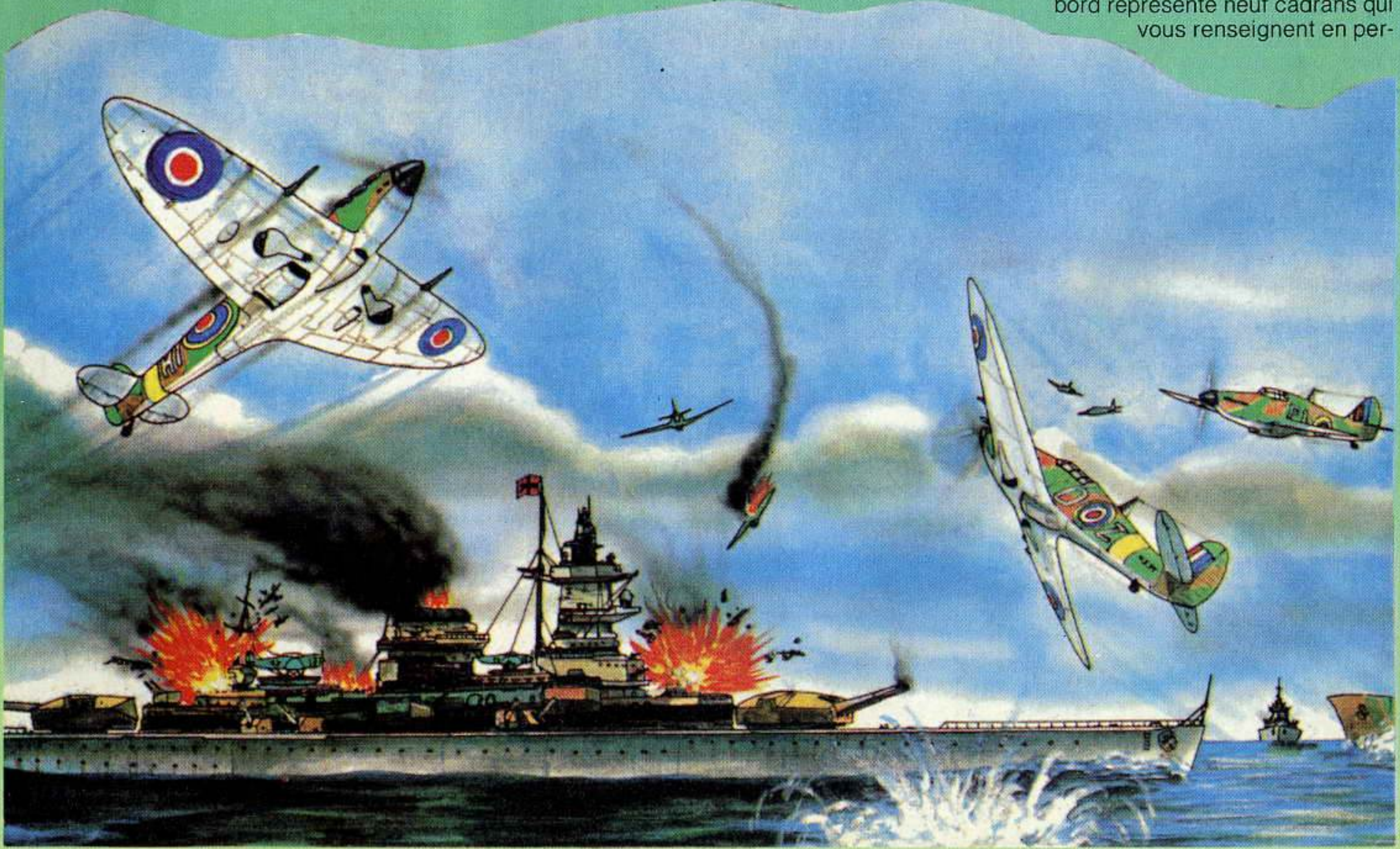
SUPER HUEY
Le goût du risque

Savez-vous piloter un hélicoptère ? *Super Huey* vous en donne la possibilité. Vous voici installé sur le siège du pilote. Le tableau de bord est des plus complets. Faites chauffer le moteur et lancez-vous dans les airs. Bien plus complexe que le maniement classique d'un avion, vous êtes ici confronté à des problèmes d'équilibre et de stabilisation extrêmement délicats. Les deux rotors contrôlés simultanément et le maniement du joystick ne présentent pas moins de douze commandes selon la position du manche et du bouton de tir. Palonnier, commande de gaz, mouvement giratoire, vous allez voir que la trajectoire de votre appareil sera houleuse pendant bien des vols d'entraînement.
Quant aux instruments de bord (une trentaine), ils sont là pour vous guider dans les trois missions proposées par *Super Huey*. Selon votre goût du risque, vous avez le choix entre une simple exploration du terrain ennemi, le sauvetage d'une armée en déroute ou l'inévitable combat sanglant contre l'aviation adverse.
Dans un graphisme souvent dénudé, ce logiciel apporte une richesse appréciable en ce qui concerne le maniement de votre appareil. Les combats, pour leur part, nécessitent une connaissance parfaite des instruments mis à votre disposition. (Cassette US Gold pour *C 64*.)

Type : simulateur de vol
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

IFR SIMULATEUR DE VOL
Plein ciel

La pratique du vol aux instruments est sans conteste l'une des choses les plus captivantes du pilotage. Le programme vous propose un large choix d'atterrissages sur différentes pistes (Québec, Nouveau-Brunswick, France et Suisse). Votre tableau de bord représente neuf cadrans qui vous renseignent en per-





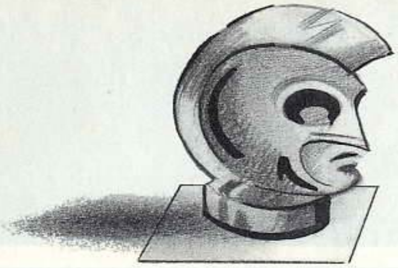


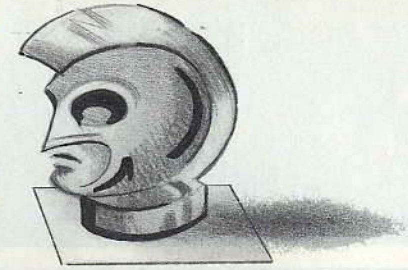


manence sur les principales données de vol de l'avion : altitude, vitesse, horizon artificiel, compas, régime des moteurs. Vous disposez aussi de deux systèmes d'aides à l'atterrissage : l'I.L.S. (instrument Landig System) et le V.O.R. (VHF Omni-directional Range). Il faudra vous aligner sur la piste en effectuant un virage au moment voulu et entamer votre descente. Selon les cas, vous devrez vous guider en suivant les indications de l'un ou l'autre des systèmes d'aide à l'atterrissage.
Pour commencer, nous vous conseillons de choisir une option où l'I.L.S. est active. En effet, ce procédé vous permet de corriger à la fois la pente de descente et l'alignement sur la piste. Lorsque vous serez passé maître dans les atterrissages à l'I.L.S., vous pourrez tenter les approches au V.O.R. Les choses se compliquent alors nettement car l'alignement est beaucoup plus complexe et vous devrez connaître parfaitement les impératifs de descente. Une option supplémentaire vous permet de tenter un atterrissage à vue. L'avion se contrôle presque exclusivement au joystick, ce qui est bien pratique mais limite un peu les possibilités. Les commandes réagissent rapidement mais l'avion est particulièrement difficile à stabiliser horizontalement. Ce logiciel, assez fidèle, est peu varié car il ne permet pas une simulation complète du vol. (Disquette Vifi, pour *Apple II.*)

Type : simulateur de vol
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : aucun
Prix : F

A = 100 F, ou moins. B = de 100 à 200 F. C = de 200 à 300 F. D = de 300 à 400 F. E = de 400 à 500 F. F = plus de 500 F.





MEPHISTO FAIT L'S

Les ordinateurs d'échecs seraient-ils arrivés au top niveau ? Le *Mephisto S*, malgré son nom, n'est pas plus diabolique que ses concurrents directs. Il reste quand même, pour le joueur moyen, un partenaire très correct.

Dernier programme de T. Nitsche et H. Henne *Mephisto S* s'est classé ex-aequo au quatrième championnat du monde des ordinateurs d'échecs qui s'est tenu à Glasgow en septembre 1984. Il partageait son titre avec l'*Elite X*, *Princhess X* (Conchess H) et le *Psion Chess* (Q.L. Chess). Le programme ainsi que son micro-processeur, est contenu dans un module qui s'enclenche indifféremment sur le plateau de jeu *Mirage* (échiquier non sensitif) ou sur l'*Exclusive* ou le *Modular* (échiquiers sensitifs respectivement en bois et en plastique). Nous avons choisi de tester le programme sur cette dernière version.

Le design en est très classique mais agréable. L'enregistrement des déplacements s'effectue de manière sensitive, c'est-à-dire qu'il suffit de déplacer la pièce sans avoir besoin le moins du monde d'appuyer sur la case choisie. Ceci est rendu possible par la présence d'un noyau magnétique équipant chaque pièce qui permet ainsi à l'ordinateur de les reconnaître. Le système est très bien réglé et n'oblige pas, comme pour certains, à un centrage quasi parfait de la pièce sur sa case. La réponse de l'ordinateur est visualisée par l'allumage des diodes des cases de départ et d'arrivée.

Le *Mephisto S* pratique, comme il se doit, toutes les règles internationales d'échecs, y compris les cas de nullité par pat, par triple répétition ou par la règle des cinquante coups. Il dispose en outre de certaines fonctions complémentaires. Ainsi, il est capable d'évaluer la position et de donner sa réponse en différence de pions. Ce procédé est beaucoup plus clair que la notation hexadécimale et la fonction d'évaluation est correcte dans la plupart des cas. Si le besoin s'en fait sentir vous pourrez vous informer du coup que le *Mephisto S* jouerait à votre place. Il est bien évident que la justesse des propositions est fonction du niveau auquel l'ordinateur était mis. Si vous avez joué un coup malheureux, rien n'est plus facile que de l'effacer en utilisant le retour arrière. Ce retour peut se faire sans limitation jusqu'au début de la partie, ce qui est bien agréable. Malheureusement le rappel des pièces capturées est incomplet. Seule la case clignote, sans aucune information sur la pièce concernée. Il faudra donc vous fier à votre mémoire, et pour plus de sureté, contrôler systématiquement les positions après un retour arrière. Une fonction similaire permet de revenir directement au début de la partie et de faire rejouer les coups un à un. Libre à vous d'ailleurs de décider de changer de tactique et d'essayer un nouveau coup. La partie reprendra alors normalement à partir de là.

Pendant la réflexion de l'ordinateur, vous pourrez prendre connaissance du meilleur coup qu'il envisage (ce n'est peut-être pas très flair-play, mais c'est bien agréable), de la profondeur de calcul (en demi-coup) à laquelle il est parvenu ainsi que du nombre de variantes étudiées. Une pendule interne autorise l'affichage des temps pour chaque coup et des temps totaux. Enfin, quand le joueur a le trait, il peut demander le nombre de coups exécutés.

Le *Mephisto S* dispose de sept niveaux de jeu, dont les temps de réflexion s'échelonnent de quelques secondes à dix minutes. En fait, seul le niveau 7 est trop long pour une partie normale. Le niveau 8 vous permet de programmer vous même le temps de réflexion de l'appareil. Pour les problémistes, il existe encore deux niveaux spéciaux : un niveau de réflexion dit infini, où l'ordinateur continuera de réfléchir jusqu'à ce qu'on l'oblige à jouer, et un niveau de résolution des problèmes de mat jusqu'en huit coups. Dans les premiers niveaux, le programme n'est pas très fort. Ce n'est pas un défaut, au contraire, car l'appareil reste ainsi accessible à de faibles joueurs. A haut niveau, il en va tout autrement. La bibliothèque d'ouverture est vaste et comprend plus de 350 variantes principales et secondaires. Les lignes d'ouverture s'étendent suffisamment loin. De plus, vous pouvez entrer facilement une ouverture inconnue de l'ordinateur et l'obliger à jouer à partir de là. En milieu de partie, le programme se révèle assez différent de ses concurrents. Il est moins fort tactiquement et ne développe pas beaucoup d'attaques brillantes, mais en contrepartie il dispose d'un bon sens stratégique et de placement des pièces. Des progrès importants ont été réalisés par rapport à son prédécesseur, le *Mephisto 3*. Mais le programme se laisse encore attaquer trop facilement sur son roque et ne parvient pas toujours à s'en sortir. La phase de finale constitue toujours le point faible du programme, bien que là encore, on puisse juger des améliorations. En conclusion, le *Mephisto S* reste, malgré ses défauts, un programme très intéressant, capable de convenir tant au joueur faible qu'au joueur de bon niveau, ce qui n'est pas si fréquent. (*Mephisto S*, Hegener et Glaser ; importateur : Lansay).



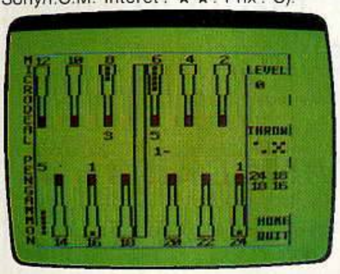
Cartouches célèbres sur consoles, aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, découvrez avec nous les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir...



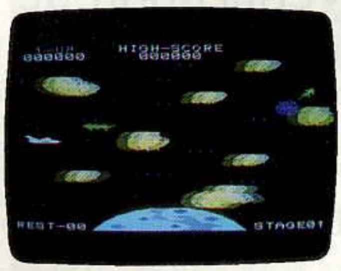
Ali Baba : le célèbre héros court après des trésors qui se sentent pousser des jambes, et que convoitent également des voleurs sans pitié. Pour se protéger, Ali Baba lance des sorts qui font fuir les voleurs trop pressants. Ce logiciel n'est pas totalement convaincant. (Cassette Sony/I.C.M. Intérêt : ★★. Prix : C).



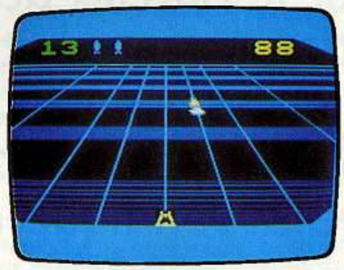
Antartic adventure : après la console *Coleco et le C 64*, voici le pingouin marathonien à l'assaut de la banquise *MSX*. Graphisme irréprochable, action amusante, musique un peu répétitive. Il est ardu de réussir le tour de l'Antarctique ! (Cassette Konami pour *M.S.X.* ; Intérêt : ★★★★★. Prix : C).



Backgammon : parviendrez-vous à battre à ce jeu classique l'ordinateur qui dispose de neuf niveaux ? L'ordinateur joue très correctement, il faut bien le reconnaître. Regrettons seulement que le double ne soit pas à la demande. (K7 Microdeal, pour *Dragon 32*, Type : réflexion. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



Battle cross : les junkies dé la bataille sidérale accueilleront ce logiciel avec enthousiasme. Les autres n'ont qu'à passer leur chemin. L'animation est très correcte, avec déplacements dans quatre directions, mais on regrette le fait que le thème soit usé. (Cassette Sony/Omori pour *M.S.X.*. Intérêt : ★★. Prix : C).



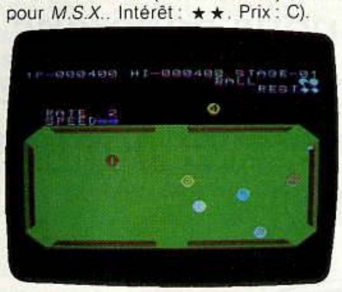
Beamrider : depuis sa première version sur Mattel, *Beamrider* s'affirme comme l'un des meilleurs combats spatiaux. Cette version pour *M.S.X.* est peut-être encore meilleur que celle pour *C 64*. L'animation et les bruitages sont saisissants. (Cassette Activision pour *M.S.X.*. Intérêt : ★★★★★. Prix : B).



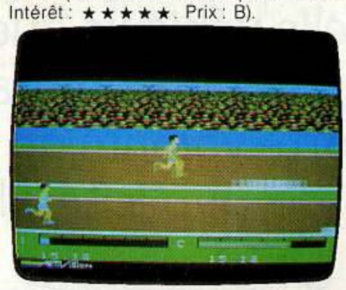
Break Dance : cinq étapes pour devenir le roi du smurf. De l'action, de la danse, vous serez opposé aux danseurs déjà chevronnés des rues américaines. Après avoir appris les mouvements de base, à vous de donner à votre talent du rythme et de la souplesse. (Cassette Epyx pour *C 64*. Intérêt : ★★★. Prix : B).



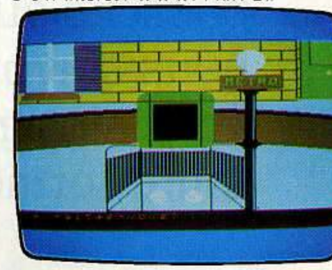
Chopper squad : avec votre hélicoptère transportez 9 avions de chasse en pièces détachées. Prenez garde aux Aliens qui mitraillent. Un va et vient pas très excitant ni très joli. Pour les nostalgiques des jeux d'arcade uniquement. (K7 Interceptor/Software pour *Amstrad*. Intérêt : ★★★. Prix : A).



Computer billiards : un billard américain sans surprise. Le joueur détermine la direction et la force du tir, les mouvements sont réalistes. En frappant suffisamment fort, il est possible de réussir de belles doubles ou triples bandes comme un pro. (Cartouche Konami pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : C).



Decathlon : le « vrai » pour *M.S.X.* Malheureusement les élèves ont dépassé le maître, et ce dernier ne peut rivaliser avec *HES games ou Summer games*. Cela n'empêchera pas les stakanovistes du joystick de s'éclater sur des 1 500 mètres d'enfer. (Cassette Activision pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : B).



Dernier métro : la dépêche de l'A.F.P. tombe : Paris est détruite par une explosion nucléaire. Perdu dans le métro à la merci d'un fou, saurez-vous rejoindre la station d'où partent les secours ? Un jeu qui pense avoir de l'humour : mais en a-t-il ? (K7 Micro programmes pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : B).



E.I. : le graphisme de cette nième bataille spatiale rappelle *Beamrider*, mais les lignes verticales n'ont ici qu'un simple rôle décoratif, et les ennemis attaquent en ordre dispersé. Pour survivre, comptez sur un tir à outrance et une grande agilité. (Cartouche Sony/Programmers 3. Intérêt : ★★. Prix : C).



Full Throlle : ce logiciel vous fait participer à une dangereuse course à moto sur l'un des neuf circuits proposés mais surtout prenez garde aux dérapages dans les virages. Si tout va bien, peut-être parviendrez-vous à arriver le premier ? (K7 Micromega, pour *Spectrum 48 K*. Type : action. Intérêt : ★★★. Prix : A).



Ghostbusters : le dernier succès de David Crane superbement adapté pour *M.S.X.* La musique déménage, les chasseurs de fantômes aussi ! C'est un jeu d'action de la nouvelle génération, à plusieurs tableaux vraiment différents, avec stratégie. (Cassette Activision pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★★★. Prix : B).

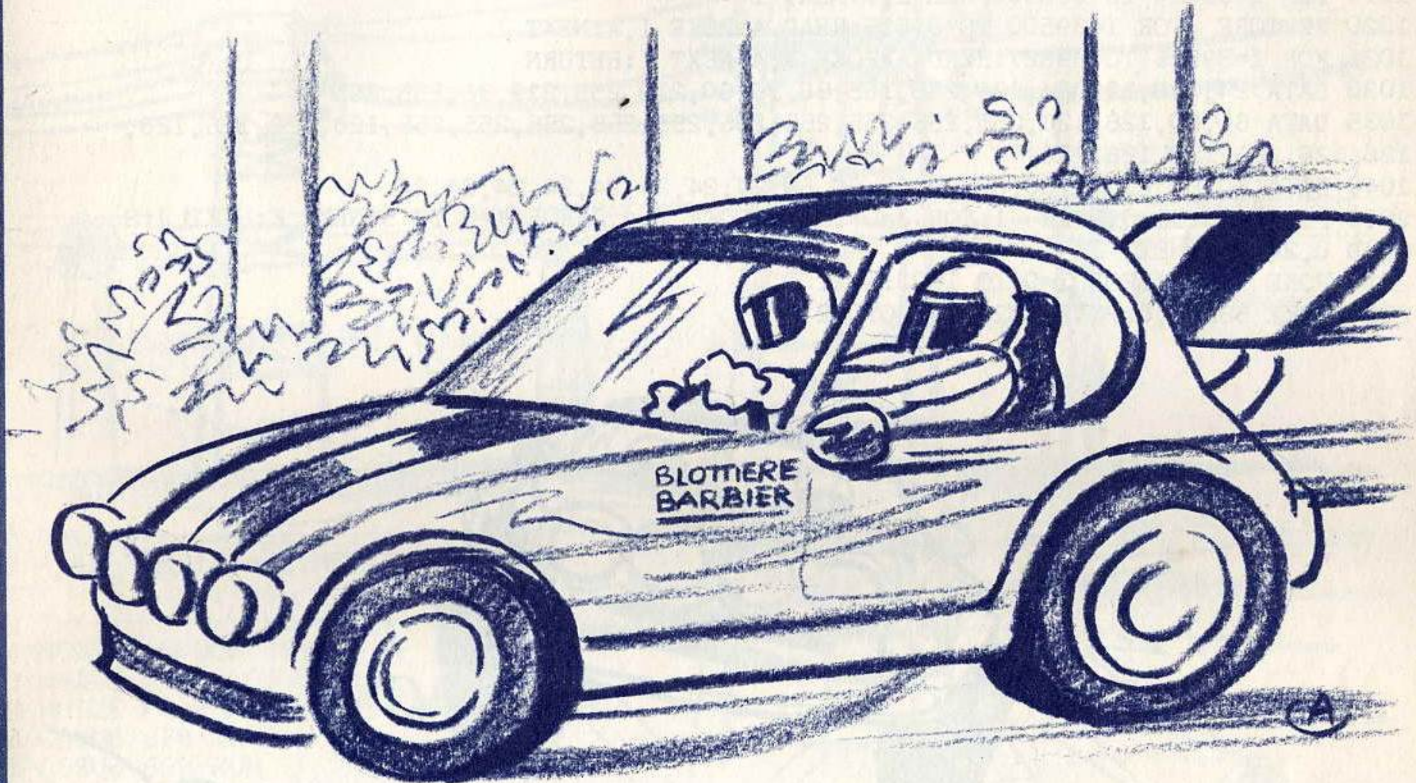


H.E.R.O. : notre héros ne se lasse pas d'aller sauver les mineurs pris aux pièges des éboulements. Activision démontre sa parfaite maîtrise du *M.S.X.* Graphisme et animation sont excellents, et font apprécier d'autant mieux ce classique du jeu d'action. (Cassette Activision pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★★★. Prix : B).

ATARI

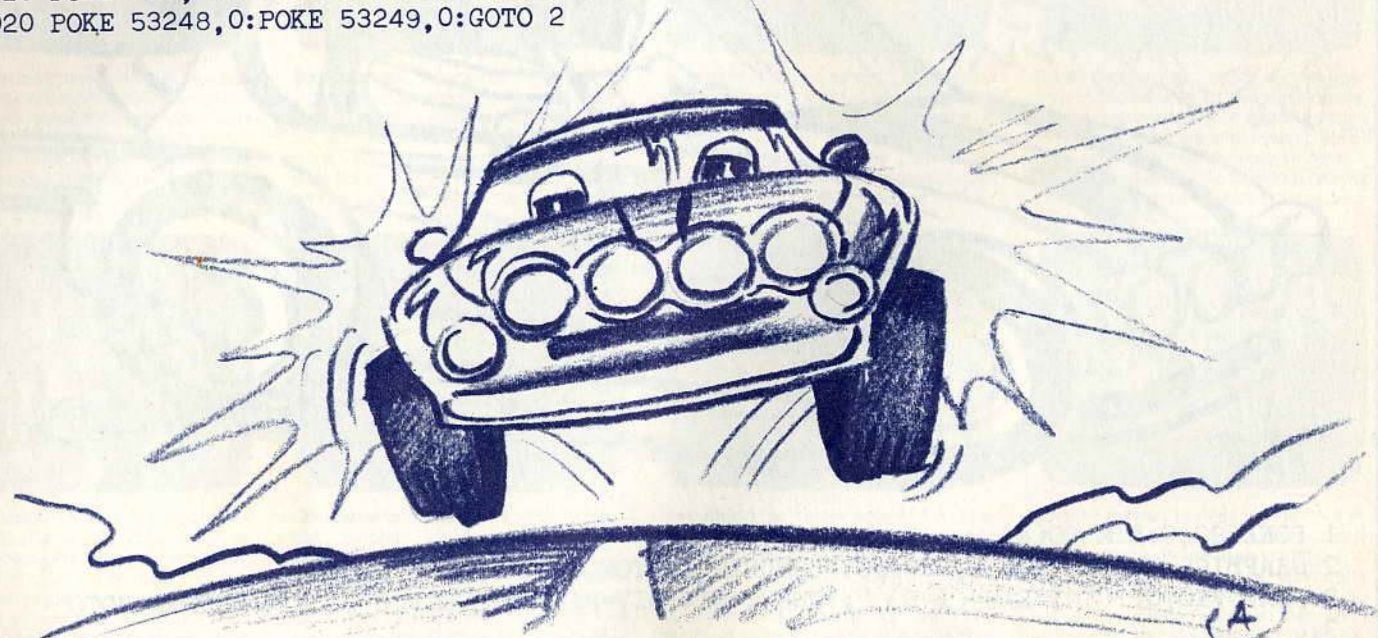
GRAND PRIX

Au volant d'un bolide vous devrez rester sur la route le plus longtemps possible. Pour cela évitez les pylônes qui délimitent la chaussée, la visibilité est réduite, méfiez-vous. Il y a successivement une épreuve de jour et une épreuve de nuit où seuls vos phares pourront vous guider. Donnez un niveau entre 1 et 5, puis pressez la touche « start » pour commencer. Pour déplacer votre voiture utilisez les touches « , » pour aller à gauche, « . » pour aller à droite.




```
1 POKE 82,0:DIM CO(4)
2 GRAPHICS 2:POSITION 0,5:? #6;"CONDUITE AUTOMOBILE"
3 POKE 710,0:? "NIVEAU (1-5) ";:INPUT NIV:NIV=NIV-1:IF NIV<0 OR NIV>4 THEN GOTO
3
5 CO(0)=14:CO(1)=12:CO(2)=4:CO(3)=0:CO(4)=14:SCORE=0:GOSUB 1000
6 FOND=0:SOUND 0,0,0,0:POKE 53248,0:POKE 53249,0
7 PMO=53248:CAR=124:ROUTE=13:DEV=0:EC=40080
8 GRAPHICS 0:POKE 710,14:POKE 709,0:POKE 752,1:POKE 559,46
10 ? "  SCORE                HIGH SCORE
   "
20 POSITION 33,0:? HIGH
30 FOR I=0 TO 21:POKE EC+13+I*40,84:POKE EC+26-NIV+I*40,84:NEXT I
40 POKE 53278,45:POKE 53249,0
42 POKE 53248,124
45 IF PEEK(53279)<>6 THEN 45
46 SOUND 0,20,6,1
50 FOR NUIT=0 TO 1:FOR KK=0 TO 1:FOR KM=0 TO 10:FOR HH=0 TO 5
```

```
55 POSITION 9,0:? SCORE+KM:IF SCORE+KM>HIGH THEN HIGH=SCORE+KM:POSITION 33,0:? H
IGH
60 MAN=STICK(0):KEY=PEEK(764)
70 IF MAN<8 OR KEY=34 THEN CAR=CAR+4:GOTO 80
75 IF MAN<12 OR KEY=32 THEN CAR=CAR-4
80 IF ROUTE+DEV<0 THEN DEV=0
85 IF ROUTE+DEV-NIV>26 THEN DEV=0
86 ROUTE=ROUTE+DEV
90 POSITION 0,2:? "":POKE ROUTE+EC,84:POKE ROUTE+EC-NIV+13,84:POKE PMO,CAR
95 IF NUIT=1 THEN POKE PMO+1,CAR-12
100 IF PEEK(53252)<>0 THEN 2000
110 NEXT HH:DEV=INT(RND(0)*3-1):NEXT KM:FOND=FOND+1:POKE 710,CO(FOND)
120 SCORE=SCORE+FOND*500:NEXT KK:SCORE=SCORE+300:NEXT NUIT
130 NIV=NIV+1:IF NIV>4 THEN NIV=0
140 GOTO 6
1000 POKE 752,1:POKE 54279,152:POKE 53277,3:POKE 559,46:POKE 704,2:POKE 705,10:P
OKE 53257,3
1010 FOR I=39424 TO 39680:POKE I,0:NEXT I
1020 RESTORE :FOR I=39500 TO 39515:READ A:POKE I,A:NEXT I
1021 FOR I=39586 TO 39627:READ A:POKE I,A:NEXT I:RETURN
1030 DATA 24,126,126,24,189,255,165,36,36,60,219,255,219,36,255,255
1035 DATA 60,60,126,126,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,126,126,126,126,
126,126,126,126,126,126
1040 DATA 60,60,60,60,60,60,60,60,60,60,24,24,24,24,24,24,24,24
2000 FOR I=10 TO 0 STEP -1:FOR J=0 TO 14:POKE 704,J:FOR K=0 TO 5:NEXT K:NEXT J:S
OUND 0,20,8,I:NEXT I
2010 POKE 710,14:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
2020 POKE 53248,0:POKE 53249,0:GOTO 2
```



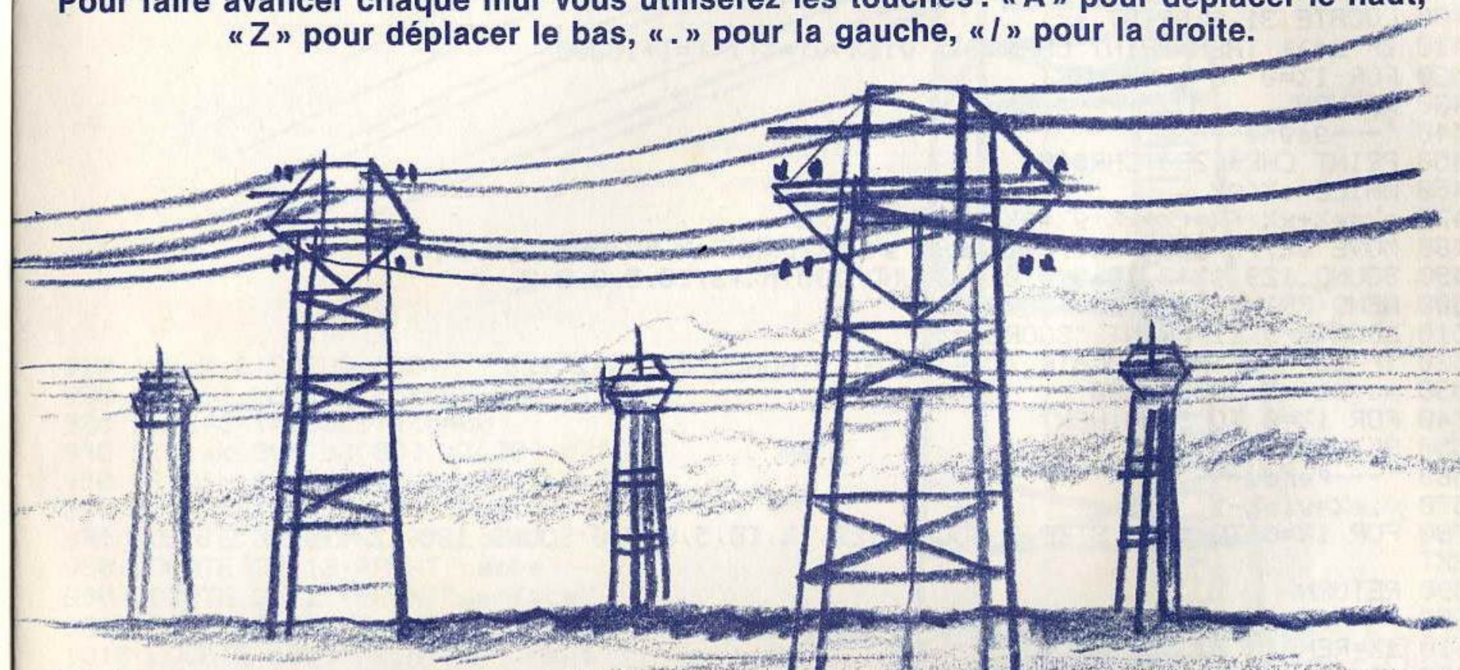
Commentaires :

Ligne 1 : dimensionne les variables
Ligne 2 : affichage du titre du jeu
Ligne 3 : choix des niveaux de jeu
Ligne 5 à 6 : initialisation des variables
Ligne 8 : changement de mode d'affichage
Ligne 10 à 20 : affichage du "high-score"
Ligne 50 : epreuve de nuit durant 10 kilomètres
Ligne 60 à 75 : test des touches utilisées pour le déplacement de la voiture
Ligne 90 : test de collisions
Ligne 1020 : lecture des datas des sprites, voiture et phare
Ligne 1030 à 1040 : datas des sprites

AMSTRAD

XRAYS

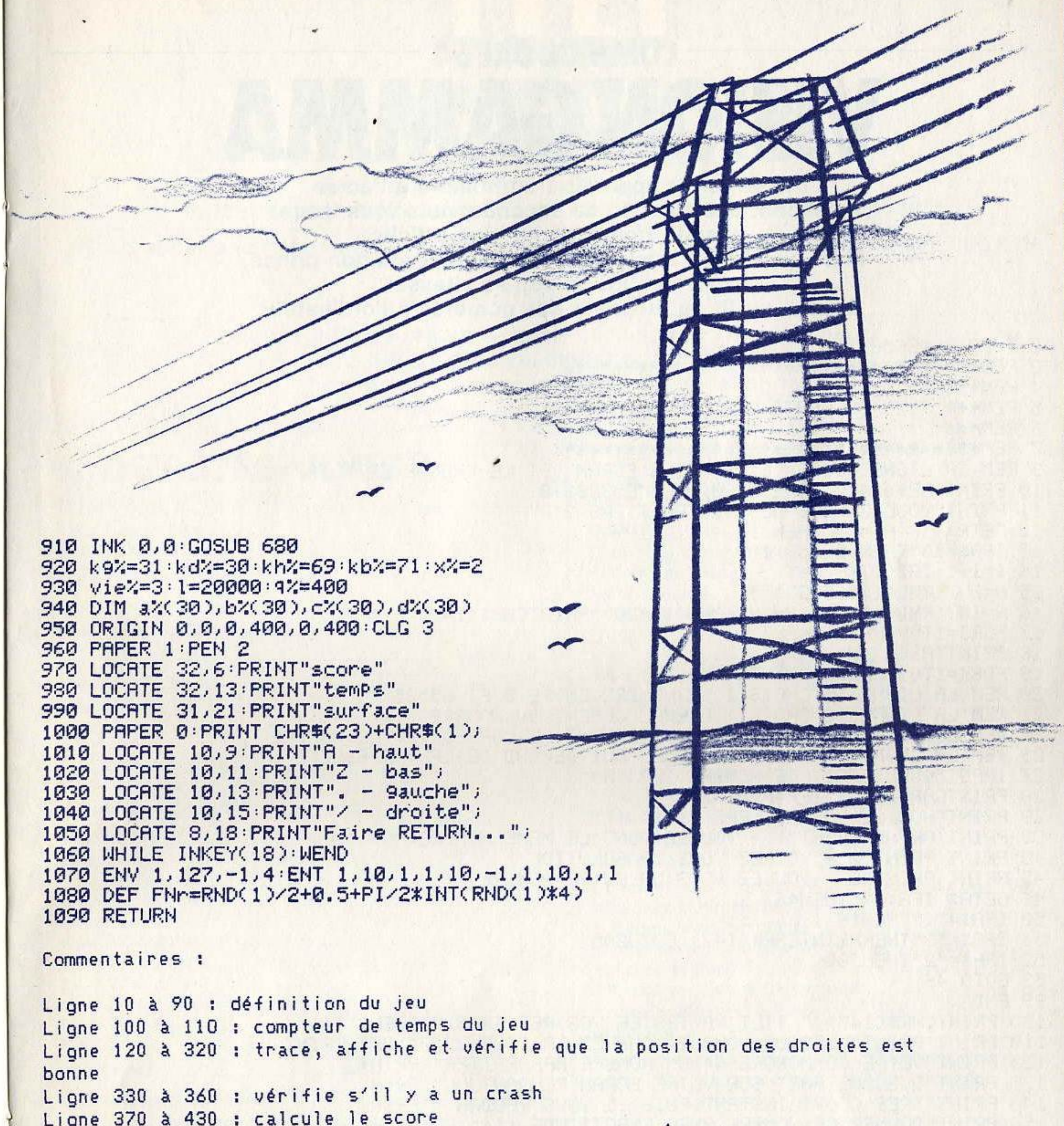
De nombreuses lignes électrifiées sont lachées dans une zone interdite. Vous devez rétrécir l'espace qui leur est nécessaire pour se déplacer, sans jamais toucher l'une d'elles. Un jeu complètement fou qui vous donnera bien du mal.
Pour faire avancer chaque mur vous utiliserez les touches : « A » pour déplacer le haut, « Z » pour déplacer le bas, « . » pour la gauche, « / » pour la droite.



```
10 '---------------------
20 ' Par Adriano CIMENTI
30 '         01/84
40 '---------------------
50 MODE 1:GOSUB 880
60 WHILE vie%:GOSUB 720
70 WHILE p%>0 AND ti%>0:GOSUB 120:WEND
80 GOSUB 370:WEND
90 GOSUB 600:RUN
100 '---time---
110 ti%=ti%-1:LOCATE 32,15:PRINT ti%;"   ";:RETURN
120 '---rayons---
130 FOR i%=0 TO o%:j%=(i%+1) MOD n%
140 r%=x% AND NOT INKEY(kd%):p%=p%-r%:e%=e%+r%:MOVE e%,f%:IF r% THEN DRAW e%,h%,
1:SOUND 132,50,2,5,0,0,0
150 r%=x% AND NOT INKEY(kh%):p%=p%-r%:f%=f%+r%:MOVE e%,f%:IF r% THEN DRAW g%,f%,
1:SOUND 132,55,2,5,0,0,0
160 r%=x% AND NOT INKEY(kg%):p%=p%-r%:g%=g%-r%:MOVE g%,h%:IF r% THEN DRAW g%,f%,
1:SOUND 132,60,2,5,0,0,0
170 r%=x% AND NOT INKEY(kb%):p%=p%-r%:h%=h%-r%:MOVE g%,h%:IF r% THEN DRAW e%,h%,
1:SOUND 132,65,2,5,0,0,0
180 IF a%<e% THEN a%=e%:s%=-s%:k%=kd%:GOSUB 330
190 IF a%>g% THEN a%=g%:s%=-s%:k%=kg%:GOSUB 330
200 IF b%<f% THEN b%=f%:t%=-t%:k%=kh%:GOSUB 330
210 IF b%>h% THEN b%=h%:t%=-t%:k%=kb%:GOSUB 330
220 IF c%<e% THEN c%=e%:u%=-u%:k%=kd%:GOSUB 330
230 IF c%>g% THEN c%=g%:u%=-u%:k%=kg%:GOSUB 330
240 IF d%<f% THEN d%=f%:v%=-v%:k%=kh%:GOSUB 330
250 IF d%>h% THEN d%=h%:v%=-v%:k%=kb%:GOSUB 330
```

SESAME

```
260 a%=a%+s%:b%=b%+t%:c%=c%+u%:d%=d%+v%
270 MOVE a%,b%:DRAW c%,d%,2
280 MOVE a%(j%),b%(j%):DRAW c%(j%),d%(j%)
290 a%(i%)=a%:b%(i%)=b%:c%(i%)=c%:d%(i%)=d%
300 NEXT
310 LOCATE 32,23:PRINT p%;:INK 1,k1%
320 RETURN
330 '---crash---
340 SOUND 132,2000,30,15,1,1,0
350 IF INKEY(k%)=0 THEN INK 1,k1%,26:SOUND 132,0,20,15,0,0,1:ti%=ti%-10:top%=1
360 RETURN
370 '---score---
380 z%=REMAIN(0)
390 z%=ti%*100:IF z%>0 THEN GOSUB 440 ELSE GOSUB 560
400 LOCATE 31,8:PRINT sc;
410 IF sc>l THEN PRINT CHR$(7);:vie%=vie%+1:l=l+10000
420 FOR I%=0 TO 1000:NEXT
430 RETURN
440 '---gagne---
450 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
460 WHILE e%<g%
470 e%=e%+x%:f%=f%+x%:g%=g%-x%:h%=h%-x%
480 MOVE e%,f%:DRAW g%,f%,1:DRAW g%,h%:DRAW e%,h%:DRAW e%,f%
490 SOUND 129,g%*3,10,5,0,0,0:SOUND 130,h%*3,10,5,0,0,0
500 WEND:PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
510 LOCATE 9,11:PRINT "SCORE"z%
520 IF top%=0 THEN LOCATE 7,14:PRINT"+ BONUS"z%:z%=z%+z%
530 sc=sc+z%:GOSUB 680
540 FOR i%=0 TO 3000:NEXT
550 RETURN
560 '---perdu---
570 vie%=vie%-1
580 FOR i%=0 TO 1000 STEP 3:SOUND 129,i%,10,5,0,0,0:SOUND 130,i%+20,10,5,0,0,0:N
EXT
590 RETURN
600 '---fin---
610 z%=REMAIN(0)
620 a$="C'est fini...":LOCATE 9,9
630 FOR i%=1 TO LEN(a$):SOUND 132,0,1,15,0,0,31
640 PRINT MID$(a$,i%,1);
650 FOR j%=0 TO 200:NEXT:NEXT
660 FOR j%=0 TO 3000:NEXT
670 RETURN
680 '---niveau---
690 IF n%=6 THEN n%=11 ELSE n%=6:IF k=16 THEN k=24 ELSE k=16:q%=q%+100:n%=6
700 o%=n%-1
710 RETURN
720 '---reinit---
730 p%=q%:e%=4:f%=4:g%=400:h%=396
740 LOCATE 28,1:PEN 2:PRINT SPC(10);:LOCATE 28,1
750 FOR i%=1 TO vie%:PRINT CHR$(248)" ";:NEXT
760 ORIGIN 0,0,8,396,8,392:CLG 0
770 a%=RND(1)*g%:b%=RND(1)*h%
780 c%=RND(1)*g%:d%=RND(1)*h%
790 a=FNr:s%=k*COS(a):t%=k*SIN(a)
800 a=FNr:u%=k*COS(a):v%=k*SIN(a)
810 FOR i%=0 TO n%:a%(i%)=-1:b%(i%)=-1:c%(i%)=-1:d%(i%)=-1:NEXT
820 top%=0:ti%=60
830 k1%=RND(1)*10+1:k2%=11+RND(1)*16
840 INK 1,k1%:INK 2,k2%:INK 3,RND(1)*5+1
850 EVERY 50 GOSUB 110
860 SOUND 129,1600,-32000,4,0,0,0:SOUND 130,1620,-32000,4,0,0,0
870 RETURN
880 '---init---
890 SPEED INK 2,2:BORDER 0
900 k1%=RND(1)*10+1:k2%=11+RND(1)*10
```



```
910 INK 0,0:GOSUB 680
920 kg%=31:kd%=30:kh%=69:kb%=71:x%=2
930 vie%=3:l=20000:q%=400
940 DIM a%(30),b%(30),c%(30),d%(30)
950 ORIGIN 0,0,0,400,0,400:CLG 3
960 PAPER 1:PEN 2
970 LOCATE 32,6:PRINT"score"
980 LOCATE 32,13:PRINT"temps"
990 LOCATE 31,21:PRINT"surface"
1000 PAPER 0:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);
1010 LOCATE 10,9:PRINT"A - haut"
1020 LOCATE 10,11:PRINT"Z - bas";
1030 LOCATE 10,13:PRINT". - gauche";
1040 LOCATE 10,15:PRINT"/ - droite";
1050 LOCATE 8,18:PRINT"Faire RETURN...";
1060 WHILE INKEY(18):WEND
1070 ENV 1,127,-1,4:ENT 1,10,1,1,10,-1,1,10,1,1
1080 DEF FNr=RND(1)/2+0.5+PI/2*INT(RND(1)*4)
1090 RETURN
```

Commentaires :

Ligne 10 à 90 : définition du jeu
Ligne 100 à 110 : compteur de temps du jeu
Ligne 120 à 320 : trace, affiche et vérifie que la position des droites est bonne
Ligne 330 à 360 : vérifie s'il y a un crash
Ligne 370 à 430 : calcule le score
Ligne 440 à 550 : test de l'ordinateur pour savoir si un joueur a gagné
Ligne 560 à 590 : petite musique quand un joueur a perdu
Ligne 600 à 670 : fin du jeu
Ligne 680 à 710 : définition du niveau de jeu
Ligne 720 à 870 : réinitialisation des paramètres du jeu dans le cas ou le joueur commence une nouvelle partie
Ligne 880 à 940 : initialisation des paramètres du jeu
Ligne 960 à 1050 : explication du jeu
Ligne 1060 : l'ordinateur attend q'une touche soit pressée
Ligne 1080 : définit la fonction aléatoire qui trace les lignes en mouvement.

COMMODORE 64

VISION GAMMA

Vous verrez apparaître un nombre à l'écran pendant une fraction de seconde, puis vous devrez ensuite trouver le nombre affiché. Mais si cela est trop rapide l'ordinateur est bon prince, il ralentira un peu sa vitesse Il vous suffit de proposer des nombres à l'ordinateur.

```
2 I=99:POKE650,128
3 REM**********************************
4 REM***                            ***
5 REM*** TILT PRESENTE VISION GAMMA ***
6 REM***                            ***
7 REM**********************************
9 REM LA LIGNE SUIVANTE EFFACE L'ECRAN  ET LE CHANGE EN NOIR
10 PRINTCHR$(147):POKE53280,0:POKE53281,0
11 PRINT"VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS ?"
12 GETA$:IF A$="" THEN 12
13 IFA$="O"THEN GOSUB 100
14 I=I-1:IFI<1THENI=1
15 N=INT(RND(1)*65535)
16 H=INT(RND(1)*30):V=INT(RND(1)*20):PRINTCHR$(147)
17 FORJ=1TOV:PRINT:NEXT
18 PRINTTAB(H);N
19 FORK=1TOI:NEXTK:PRINTCHR$(147)
20 REM LA LIGNE 15 CHOISIT LE NOMBRE ENTRE 0 ET 65535
21 REM LA LIGNE 16 CHOISIT L'EMPLACEMENT DU NOMBRE
22 REM LES LIGNES 17 ET 18 POSITIONNENT LE CURSEUR,ET LE NOMBRE
23 REM LA LIGNE 19 FAIT UNE PAUSE QUI DEPEND DE LA VARIABLE I
27 INPUT"QUEL ETAIT CE NOMBRE ???";A
28 PRINTCHR$(147):IFA=NTHEN200
29 PRINT"NON,CE N'ETAIT PAS ";A;" !!!"
30 PRINT:PRINT:PRINT"1 - VOULEZ VOUS LE MEME NOMBRE  ?"
40 PRINT:PRINT"2 - VOULEZ VOUS LA SOLUTION      ?"
45 PRINT:PRINT"3 - VOULEZ VOUS UN AUTRE NOMBRE ?
46 GETA$:IFA$=""THEN46
50 IFA$="1"THEN16
51 IFA$="3"THENPRINTCHR$(147):GOTO205
52 IFA$="2"THEN300
53 GOTO 46
99 END
100 PRINTCHR$(147);" TILT VA TESTER VOS REFLEXES VISUELS !!!"
110 PRINT:PRINT"LORSQUE VOUS TOUCHEREZ LA TOUCHE 'D' DE":PRINT
120 PRINT"VOTRE COMMODORE 64,UN NOMBRE APPARAITRA":PRINT
130 PRINT"QUELQUE PART SUR VOTRE ECRAN PENDANT UN":PRINT
140 PRINT"TRES COURT INSTANT,PUIS IL VOUS FAUDRA ":PRINT
150 PRINT"DONNER CE NOMBRE AVEC EXACTITUDE !!!":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
BONNE CHANCE !!!"
160 GETA$:IFA$=""THEN160
170 RETURN
200 PRINTCHR$(147);"BRAVO,VOUS AVEZ GAGNE ":PRINT:PRINT
205 PRINT:PRINT"1 - ENCORE PLUS VITE "
210 PRINT:PRINT"2 - MEME VITESSE":PRINT:PRINT"3 - UN PEU PLUS LENT":PRINT:PRINT"
4 - FIN DE LA PARTIE"
220 GETA$:IFA$=""THEN220
225 REM EN AGISSANT SUR LA VARIABLE I,ON DETERMINE LA DUREE DE L'APPARITION
230 IFA$="2"THENI=I+1:GOTO14
```

(Suite page 55)

TILT
MICRO-JEUX-VIDEO

EN QUESTIONS

Lecteurs de Tilt, qui êtes-vous ?
Aimez-vous votre journal ?
En quel sens aimeriez-vous le voir évoluer ?
Autant de questions auxquelles vous pouvez nous aider à répondre.

Nous vous remercions de bien vouloir retourner ce questionnaire à l'adresse suivante :
TILT Rédaction
1, rue Taitbout, 75009 PARIS

Une magnifique reliure — pour habiller vos Tilt sur mesure — sera offerte gracieusement aux cent premiers d'entre vous à nous retourner ce questionnaire.

Cochez les cases correspondant à vos réponses

I. QUI ÊTES-VOUS ?

QUESTION 1.

Vous êtes de sexe :
- masculin .... ☐ 1
- féminin .... ☐ 2

QUESTION 2.

Nom de la localité dans laquelle vous vivez :

________________________________ Département ☐☐

QUESTION 3.

Vous habitez une ville :
- De — de 2 000 habitants .... ☐ 1
- De 2 000 à 20 000 habitants .... ☐ 2
- De 20 000 à 100 000 habitants .... ☐ 3
- De + de 100 000 habitants .... ☐ 4
- Paris ou agglomération parisienne .... ☐ 5

QUESTION 4.

Vous avez :
- — de 12 ans .... ☐ 1
- De 12 à 14 ans .... ☐ 2
- De 15 à 17 ans .... ☐ 3
- De 18 à 20 ans .... ☐ 4
- De 21 à 24 ans .... ☐ 5
- De 25 à 34 ans .... ☐ 6
- De 35 à 49 ans .... ☐ 7
- De 50 à 64 ans .... ☐ 8
- 65 ans et + ... ☐ 9

QUESTION 5.

Etes-vous chef de famille ? .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

- Si oui, répondez à la question 6, puis passez aux questions 8 et suivantes.
- Si non, répondez dans l'ordre normal des questions : la 6, la 7, la 8 et les suivantes.

QUESTION 6.

Profession du chef de famille :
- Agriculteur .... ☐ 1
- Petit patron, artisan, commerçant .... ☐ 2
- Cadre supérieur, industriel .... ☐ 3
- Profession libérale .... ☐ 4
- Cadre moyen .... ☐ 5
- Contremaître .... ☐ 6
- Ouvrier qualifié .... ☐ 7
- Ouvrier non qualifié .... ☐ 8
- Sans profession .... ☐ 9

QUESTION 7.

Pour vous-même, précisez en toutes lettres :
- Votre profession ....
- Ou situation scolaire ....
- Ou universitaire ....

II. VOUS ET TILT

QUESTION 8.

Lisez-vous TILT :
- Tous les mois .... ☐ 1
- De 6 à 10 fois par an .... ☐ 2
- De 3 à 4 fois par an .... ☐ 3
- De 1 ou 2 fois par an .... ☐ 4
- Moins souvent .... ☐ 5

QUESTION 9.

Comment vous procurez-vous le numéro de TILT que vous lisez habituellement :
- Abonnement personnel .... ☐ 1
- Abonnement d'une autre personne au foyer .... ☐ 2
- Achat personnel .... ☐ 3
- Achat par une autre personne .... ☐ 4
- Prêt - don .... ☐ 5

QUESTION 10.

Vous arrive-t-il d'éprouver des difficultés à vous procurer TILT chez votre marchand de journaux ?

OUI ☐ 1
NON ☐ 2

QUESTION 11.

A partir de quel numéro avez-vous découvert TILT ? ....

QUESTION 12.

Combien de personnes (vous mis à part) lisent habituellement *« votre »* TILT ? ....

QUESTION 13.

De qui s'agit-il ? *(plusieurs réponses possibles)* :
- Parents .... ☐ 1
- Autres adultes .... ☐ 2
- Enfants de la famille .... ☐ 3
- Autres jeunes (amis, copains) .... ☐ 4

QUESTION 14.

Pour chacune des rubriques de TILT, indiquez si elles vous plaisent « beaucoup, assez, peu ou pas du tout ».

	RUBRIQUES	Me plaît beaucoup	Me plaît assez	Me plaît peu	Ne me plaît pas du tout
14.1	Tilt Journal	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.2	Actuel	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.3	Tubes	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.4	Coup d'œil	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.5	Sésame	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.6	Petites annonces	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.7	Banc d'essai	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.8	Dossier	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.9	Ludic	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.10	Rôles	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.11	SOS Aventure	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.12	Challenge	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.13	Kid's School	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.14	Les classiques	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.15	Service compris	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.16	Carte postale	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
14.17	Cher Tilt	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4

QUESTION 15.

Existe-t-il une rubrique que vous ne lisiez pas ?

OUI ☐ 1
NON ☐ 2

Laquelle ? ....
Pourquoi ? ....
....
....
....
....

QUESTION 16.

Quelle est la rubrique que vous préférez ? ....
Pourquoi ? ....
....
....
....
....

QUESTION 17.

Pour chacun des sujets suivants, indiquez s'ils vous plaisent « beaucoup, assez, peu ou pas du tout ».

	SUJETS	Me plaît beaucoup	Me plaît assez	Me plaît peu	Ne me plaît pas du tout
17.1	Tilt Journal - Tam-tam soft	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.2	Tilt Journal - Les scores du mois	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.3	Tilt Journal - Le créateur du mois	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.4	Tilt Journal - Livres et micro	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.5	Actuel - « Il y a un logiciel au numéro que vous avez demandé » (Tilt n° 16)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.6	Actuel - « Microscopie » (Tilt n° 18)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.7	Actuel - « Le grand chambardement » (Tilt n° 19)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.8	Actuel - « Exelvision... d'avenir » (Tilt n° 21)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.9	Actuel - « J'ai même rencontré des soft-men heureux » (Tilt n° 22)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.10	Dossier - « Jeux éducatifs » (Tilt n° 14)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.11	Dossier - « Simulateurs de vol » (Tilt n° 20)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.12	Dossier - « Simulations économiques » (Tilt n° 21)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.13	Dossier - « Jeux scientifiques » (Tilt n° 22)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.14	Dossier - « Flippers » (Tilt n° 23)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.15	Carte postale - « Chicago » (Tilt n° 15)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.16	Carte postale - « La grande illusion » (Tilt n° 16)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.17	Carte postale - « Las Vegas blues » (Tilt n° 19)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.18	Carte postale - « Electric dreams » (Tilt n° 20)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
17.19	Carte postale - « Presse sans frontières » (Tilt n° 22)	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4

Ces différents aspects du magazine vous semblent-ils « très agréable, assez agréable, peu agréable ou pas du tout agréable » ?

	ASPECTS	Très agréable	Assez agréable	Peu agréable	Pas du tout agréable
18.1	La présentation	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
18.2	Les illustrations	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
18.3	Le ton	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
18.4	Les thèmes des logiciels proposés	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4

Commentaires : ....

....

QUESTION 19.

Programmez-vous les listings qui vous sont proposés dans l'encart ? ...... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

Si NON, pourquoi ? ....

....

QUESTION 20.

Vous servez-vous des jaquettes ? ... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

Si NON, pourquoi ? ....

....

QUESTION 21.

Y a-t-il d'autres listings que vous souhaiteriez voir dans TILT ? .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

Si OUI, lequels ? ....

....

QUESTION 22.

Souhaiteriez-vous que TILT publie des programmes en langage plus évolué ? OUI ☐ 1 NON ☐ 2

Si OUI, lequel ? ....

....

QUESTION 23.

Aimeriez-vous trouver dans TILT des listings qui ne soient pas essentiellement ludiques ? .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

Si OUI, lesquels ? ....

QUESTION 24.

Souhaiteriez-vous que TILT crée des rubriques ?

24.1 Bande dessinée............. OUI ☐ 1 NON ☐ 2
24.2 Cinéma...................... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
24.3 Vidéo .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 25.

Souhaiteriez-vous que nous parlions régulièrement de matériels plus évolués comme le *Macintosh* ou l'*IBM PC*? OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 26.

Quels sont les autres magazines de micro-informatique que vous lisez régulièrement ou assez régulièrement ?

MAGAZINES	Régulièrement	Assez régulièrement
• L'ordinateur individuel	☐ 1	☐ 2
• Micro 7	☐ 1	☐ 2
• SVM	☐ 1	☐ 2
• Votre ordinateur	☐ 1	☐ 2
• Hebdogiciel	☐ 1	☐ 2
• Soft et Micro	☐ 1	☐ 2
• Autres	☐ 1	☐ 2

III. VOUS ET LA MICRO-INFORMATIQUE

QUESTION 27.

Possédez-vous une console ? .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 28.

Possédez-vous un micro ? .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 29.

Si oui, en êtes-vous satisfait ? ..... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 30.

Envisagez-vous d'acheter un autre micro dans les 6 prochains mois ? .. OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 31.

Vous servez-vous de votre ordinateur :

31.1 Pour programmer .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
31.2 Pour jouer .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
31.3 Dans votre travail, vos études . OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 32.

Utilisez-vous certains des périphériques suivants :
(Plusieurs réponses sont possibles.)

32.1 Lecteur de cassettes .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
32.2 Lecteur de disquettes .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
32.3 Imprimante .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
32.4 Moniteur .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
32.5 Modem .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 33.

Envisagez-vous de vous équiper dans les 6 prochains mois en :

33.1 Lecteur de cassettes .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
33.2 Lecteur de disquettes .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
33.3 Imprimante .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
33.4 Moniteur .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2
33.5 Modem .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 34.

Combien de logiciels possédez-vous actuellement ? ......

QUESTION 35.

Combien de logiciels avez-vous acheté au cours des 12 derniers mois ? ....

QUESTION 36.

Généralement comment vous procurez-vous les logiciels que vous utilisez ? Classer par ordre d'importance (A est le plus important, E le moins).

36.1 Achat .... ☐
36.2 Echange .... ☐
36.3 Location .... ☐
36.4 Copie .... ☐
36.5 Prêt .... ☐

QUESTION 37.

Pour chacun des types de jeux suivants, indiquez s'ils vous intéressent « beaucoup, assez, peu ou pas du tout ».

TYPE DE JEU	M'intéresse beaucoup	M'intéresse assez	M'intéresse peu	Ne m'intéresse pas du tout
37.1 Logiciels d'action	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
37.2 Logiciels éducatifs	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
37.3 Les simulateurs de vol	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
37.4 Les logiciels « Aide à la création graphique »	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
37.5 Les logiciels « Aide à la création musicale »	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
37.6 Les simulateurs économiques	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
37.7 Les jeux d'aventure	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4

QUESTION 38.

Les logiciels présentés dans les publicités de TILT vous intéressent-ils ?

- Beaucoup .... ☐ 1
- Assez .... ☐ 2
- Peu .... ☐ 3
- Pas du tout .... ☐ 4

QUESTION 39.

Utilisez-vous des logiciels utilitaires (gestion de fichier, traitement de texte) ? .... OUI ☐ 1 NON ☐ 2

QUESTION 40.

Les micros et périphériques présentés dans les publicités de TILT vous intéressent-ils :

- Beaucoup .... ☐ 1
- Assez .... ☐ 2
- Peu .... ☐ 3
- Pas du tout .... ☐ 4

QUESTION 41.

Combien de personnes (vous mis à part) utilisent votre matériel informatique ? ....

De qui s'agit-il ?

- Parents .... ☐ 1
- Autres adultes .... ☐ 2
- Enfants de la famille .... ☐ 3
- Autres jeunes (amis, copains) .... ☐ 4

QUESTION 42.

Avez-vous des observations particulières à formuler concernant TILT ?

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Avez-vous des observations particulières à formuler concernant la micro-informatique ?

....
....
....
....

FACULTATIF.

NOM ....

PRÉNOM ....

ADRESSE ....

```
240 IFA$="1"THENI=I-9:GOTO14
250 IFA$="3"THENI=I+11:GOTO14
260 IFA$="4"THENPRINTCHR$(147):END
270 GOTO 220
300 PRINTCHR$(147);"LA SOLUTION ETAIT ";N;" EVIDEMMENT !!!":GOTO205
```

Commentaires :

Ligne 2 : lance la répétition automatique des touches
Ligne 14 à 19 : choisis un nombre aléatoire et affiche-le, puis efface l'écran
Ligne 27 à 53 : traitement de la réponse
Ligne 100 à 170 : instructions
Ligne 200 à 300 : changement de la force

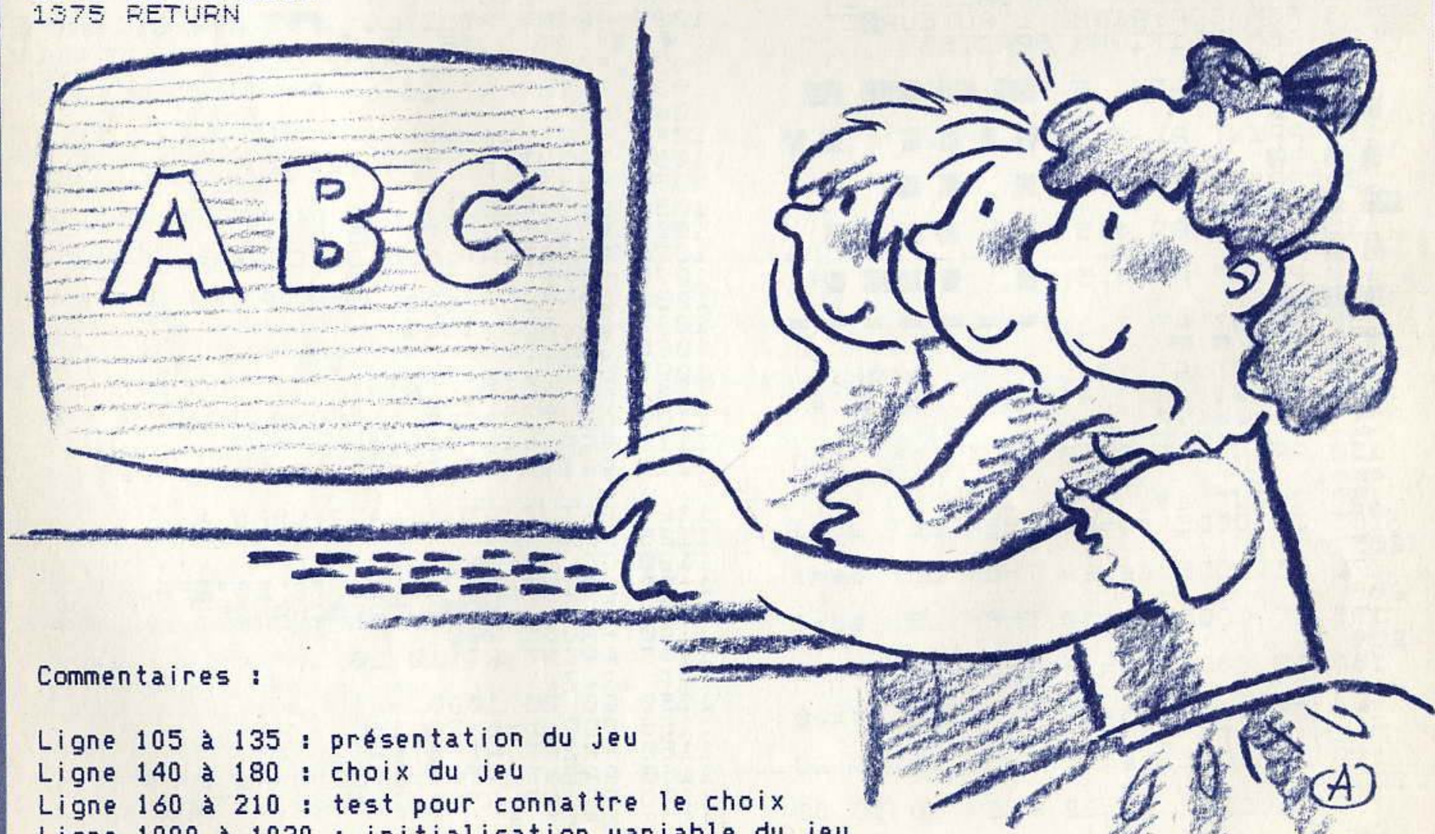
ZX81 16K

ALPHI

« Alphi » est un programme destiné à familiariser les enfants avec l'alphabet et le clavier d'un ordinateur. Il apprend à l'enfant à reconnaître les lettres. Ce jeu fait directement appel au hasard et à l'agilité. De quoi contenter les parents... Pour utiliser ce logiciel, il suffit de suivre les directives données par l'ordinateur.

```
   1 REM ALPHI 1984
   2 REM THIERRY VANBAELINGHEM
   3 REM COPYRIGHT L"AUTEUR█ET
   4 REM EDITIONS SPRITES
 105 CLS
 110 PRINT AT 1,5;"██ ██ ███ ██
██   █"
 115 PRINT AT 2,5;"█ █ █ █   █ █
█ █   █"
 120 PRINT AT 3,5;"█   █ ██  █
██ █   █"
 125 PRINT AT 4,5;"█   █ █   █
█ █   █"
 130 PRINT AT 5,5;"█   █ ███ █
█ ████"
 135 PRINT AT 7,3;"▀ ▀ ▀ ▀ ▀ ▀ ▀
▀ ▀ ▀ ▀ ▀ ▀"
 140 PRINT AT 10,5;"1 = 'alphi'
demonstration.";AT 12,5;"2 = 'al
phi' manuel."
 150 PRINT AT 20,8;"quel est ton
 choix ?"
 160 INPUT c$
 165 IF CODE c$=29 THEN LET ab=1
265
 170 IF CODE c$=29 THEN LET ba=1
285
 175 IF CODE c$=30 THEN LET ab=1
230
 180 IF CODE c$=30 THEN LET ba=1
255
 185 IF CODE c$=29 OR CODE c$=30
 THEN GO TO 1000
 190 IF CODE c$=31 THEN GO TO 20
00
 195 IF CODE c$=32 THEN GO TO 30
00
 210 IF CODE c$<>29 OR CODE c$<>
30 OR CODE c$<>31 OR CODE c$<>32
 OR CODE c$<>33 THEN GO TO 160
1000 CLS
1010 LET x=0
1015 LET y=0
1020 LET z=0
1025 PRINT AT 1,16;"█▀▀█";AT 2,16
;"█  █";AT 3,16;"█▄▄█"
1030 FOR o=1 TO 31
1035 PRINT AT 16,o;"▒"
1040 NEXT o
1045 FOR r=1 TO 10
1050 PRINT AT r-16,1;"▒"
1055 NEXT r
1060 LET v=0
1065 FOR n=38 TO 63
1070 PRINT AT 6,n-32;CHR$ n
1075 NEXT n
1080 GO SUB 1300
1085 GO SUB 1195
1090 GO SUB ab
1095 LET y=y+1
1100 GO SUB 1110
1105 GO TO 1085
1110 FOR n=1 TO 10
1115 PRINT AT 6,a-32;CHR$ (a+128
)
1120 PRINT AT 6,a-32;CHR$ a
1125 NEXT n
1130 GO TO ba
1135 PRINT AT 10,10;"C"EST█FAUX"
;AT 12,7;"UNE█AUTRE█CHANCE"
1140 PAUSE 200
1145 PRINT AT 10,10;"         "
;AT 12,7;"                "
1150 GO TO 1090
1155 FOR z=6 TO 15
1160 PRINT AT 6,a-32;"*"
1165 PRINT AT z,a-32;CHR$ a
1170 PRINT AT z-1,a-32;" "
1175 NEXT z
1180 GO SUB 1355
1185 GO SUB 1300
1190 RETURN
1195 LET z=INT (RND*63)+1
1200 IF z<38 THEN GO TO 1195
1205 FOR p=38 TO z
```

```
1210 PRINT AT 2,17;CHR$ p
1215 NEXT p
1220 PRINT AT 2,1;"tape la lettr
e:";AT 2,19;"(+new line)"
1225 RETURN
1230 INPUT a$
1235 IF CODE a$=28 THEN GO TO 14
90
1240 IF CODE a$<38 OR CODE a$>63
 THEN GO TO 1230
1245 LET a=CODE a$
1250 RETURN
1255 IF CODE a$=z THEN GO TO 115
5
1260 IF CODE a$<>z THEN GO TO 11
35
1265 LET a=z
1270 LET v=v+1
1275 IF v>5 THEN GO TO 1490
1280 RETURN
1285 IF a=z THEN GO TO 1155
1290 IF a<>z THEN GO TO 1135
1295 RETURN
1300 LET u=1
1305 PRINT AT 17,20;"▌";AT 18,20
;"▌"
1310 FOR b=u TO u+12
1315 PRINT AT 19,b;"▛▖"
1320 PRINT AT 20,b;"▜▘"
1325 PRINT AT 19,b;" ▗▖"
1330 PRINT AT 20,b;" ▜▘"
1335 NEXT b
1340 IF b>20 THEN PRINT AT 19,b;
"  ";AT 20,b;"  "
1345 IF z=16 THEN GO SUB 1380
1350 RETURN
1355 LET x=x+1
1360 PRINT AT 17,20;"▒"
1365 LET u=13
1370 GO TO 1310
1375 RETURN
1380 FOR d=1 TO a-34
1385 PRINT AT 15,d-(a-32);CHR$ a
1390 PRINT AT 15,d-(a-31);" "
1395 NEXT d
1400 FOR e=1 TO 10
1405 PRINT AT e-15,2;CHR$ a
1410 PRINT AT e-16,2;"▀▀"
1415 PRINT AT e-17,2;" "
1420 NEXT e
1425 FOR f=2 TO a-32
1430 PRINT AT 5,f;CHR$ a
1435 PRINT AT 5,f-1;" "
1440 NEXT f
1445 LET z=0
1450 PRINT AT 5,a-32;" "
1455 PRINT AT 6,a-32;CHR$ a
1460 PRINT AT 2,1;"
   ";AT 2,19;"          "
1465 FOR f=6 TO 16
1470 PRINT AT f,2;"▀▀"
1475 PRINT AT f-1,2;" "
1480 NEXT f
1485 RETURN
1490 CLS
1495 PRINT AT 10,8;"ton score es
t de:";AT 14,4;x;" reponses exac
tes sur ";y
1500 PAUSE 500
1505 CLS
1510 PRINT AT 5,5;"veux-tu:";AT
10,5;"1 = recommencer ce jeu";AT
 12,5;"2 = retourner au menu"
1515 PRINT AT 18,5;"quel est ton
 choix ?"
1520 INPUT c$
1525 IF CODE c$=29 THEN GO TO 10
00
1530 IF CODE c$=30 THEN GO TO 10
5
```



Commentaires :

Ligne 105 à 135 : présentation du jeu
Ligne 140 à 180 : choix du jeu
Ligne 160 à 210 : test pour connaître le choix
Ligne 1000 à 1020 : initialisation variable du jeu
Ligne 1025 à 1220 : affichage des graphismes à l'écran
Ligne 1230 : l'ordinateur attend une réponse
Ligne 1235 à 1240 : test la réponse
Ligne 1250 à 1535 : routine de tests et affichage.

P.A PETITES ANNONCES

VENTES

V05/015 — Vends CBS 900 F, adaptateur multicassettes sous garantie 500 F, cartouches Gorf, Cosmic Avenger 250 F pièce, transformateur CBS neuf 200 F. **Jean-Michel FERRAGATTI, 55, voie des Sculpteurs, Appt 198, 92800 Puteaux. Tél. : 776.18.37.**

V05/016 — Vends 2600 VCS 3 entrées : Péritel, Din, Antenne, commutateur couleurs d'origine, 3 potentiomètres RVB : 900 F. Cartouches VCS : 100 F. K7 Starpath : 50 F. **Marc BELLENCONTRE, 7, rue Narcisse-Aussenard, Le-Grand-Mesnil-Sagy, 95450 Vigny. Tél. : (3) 039.31.69.**

V05/017 — Urgent : Ancien sur Apple cherche débutants pour transmettre expérience. Vends K7 Atari neuve jamais servi 150 F. Vends ZX 81 + 16 K + cordons : 600 F. **Dani GARBARZ, 19, rue Lisfranc, 75020 Paris. Tél. : 366.80.28.**

V05/018 — Vends Atari 2600 bon état (déc. 84) + 7 K7 (Décathlon, Hero, Pole Position, Battlezone...) + manettes + transf. + paddles. Le tout 1 100 F. **Anh Quog DUBUIS, 143, rue Félix-Pyat, Bât. D22, 13003 Marseille. Tél. : (91) 02.12.83.**

V05/019 — Vends Oric 1 48 K + Péritel + Alimentations + très nombreux programmes + Livres : 1 500 F (valeur : 3 500 F). **Jean-Yves PANSU, 60, boulevard Malesherbes, 75008 Paris. Tél. : 522.01.14.**

V05/020 — CBS Coleco avec Donkey-Kong, Roc'nrope, Duck Rogers, Zaxxon, Turbo avec module de pilotage Mr Do. K7 Atari VCS également bon état : 1 300 F. **Christophe PEREZ, Le Bésignole D, Route des Mines, 07000 Privas. Tél. : (75) 64.01.56.**

V05/021 — Vends CBS Coleco + module turbo + 4 K7 (Subroc, Venture, Zaxxon, Donkey-Kong). Valeur 3 300 F, vendu 2 000 F. **Bleuette VION, 16, place de la République, 17500 Jonzac. Tél. : (46) 48.32.30.**

V05/022 — Incroyable : Commodore 64. Vends (pour le prix de 2 bons jeux) 40 super jeux avec leur disquette. (Prix : 300 F). Liste sur demande. **Nicolas KOUDLANSKY, 338, route de Montdidier, Erquinvillers, 60130, Saint-Just-en-Chaussée. Tél. : (4) 451.74.92.**

V05/023 — Vends CBM 64 PAL + lecteur de disquettes + téléviseur Philips noir et blanc PAL. Le tout pour 4 200 F, à débattre. **Marc TEUFEL, 65, rue du 19-Janvier, Domaine Verboise, 92380 Garches. Tél. : 741.72.73.**

V05/024 — Vends jeux sur disq. Atari dont Import Amérique 1 100 titres. Prix : 50 F l'un. **Jean PRADIER, 5, villa Auguste-Vermorel, 91000 Evry. Tél. : (6) 079.40.63.**

V05/025 — Vends jeux sur disq. Commodore dont derniers Imports States. Tél. ou écrire. Echange sur région parisienne. **Jean PRADIER, 5, villa Auguste-Vermorel, 91000 Evry. Tél. : (6) 079.40.63.**

V05/026 — Urgent ! A vendre état neuf jamais servi ordinateur IBM XT (+ logiciel) complet + imprimante Mannesmann Tally 120 CPS. **Michèle LACOMBE, 40, boulevard Pierre-Camus, 16000 Angoulême. Tél. : (45) 92.14.89.**

V05/027 — Vends Adam de CBS avec 8 K7 : 5 500 F. TO 7 + K7 Basic et Motus : 1 800 F. Jeux TV Vidéopac Jet 25 + 15 K7 : 1 500 F. **Patrick HINAULT. Tél. : 735.20.57 (à partir de 19 heures).**

V05/028 — Vends console CBS + 1 cart. 850 F, vends cart. CBS 100 F pièce les anciennes et 200 F les suivantes : Pitstop Tarzan, Wingwar, Antarctic. Région est. **Richard ZIMMERMANN, 12, rue du Muguet, Widensolen, 68320 Muntzenheim. Tél. : (89) 71.45.15.**

V05/029 — Vends pour 800 XL Pitfall, Décathlon, Popeye, Q*Bert, Super Cobra, Frogger, Zaxxon, Donkey-Kong, initiation Basic. De 100 à 180 F. Achète pour VCS Atari Pele Soccers. **Frédéric FERRERO, La Malounière, Bât. F, 13400 Aubagne. Tél. : (42) 70.43.15.**

V05/030 — Vends Atmos alimentation + Péritel + Mod NB + TV NB 31 + lecteur de disquettes + Modem + 450 logs. Prix à débattre. Vente au détail possible. **Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : 389.62.44.**

V05/031 — Vends Vectrex 950 F + 12 K7 100 à 120 F. Le tout 2 200 F. **Ugo DESCHAMPS, 10, boulevard du Docteur-Cathelin, 91160 Longjumeau. Tél. : 909.50.28.**

V05/032 — Vends logiciels pour 800, 600 XL, originaux sur disq. ou cartouches. Recherche aussi drive 810. **Roger HENEL, 2, square Pierre-Bretenneau, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (3) 058.55.39 (après 19 h).**

V05/033 — Vends console Vidéopac + 21 K7 dont 2 Jopak. Le tout acheté 4 200 F, vendu 3 200 F (achat en février 1984). **Jean-Marc BELLAMY, 99, avenue de Paris, 92320 Châtillon-sous-Bagneux. Tél. : 655.15.34.**

V05/034 [illegible] Mattel avec 5 K7 dont Zaxxon, Demon Attack, etc., 1 300 F. **Antoine DECAIX, 5, parc de Diane, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (3) 956.45.97.**

V05/035 — Vends Vectrex avec 6 jeux + 1 cadeau, prix à débattre. **Philipe SIRVAUX, 9, rue Victor-Hugo, 95100 Argenteuil. Tél. : (3) 410.89.47.**

V05/036 — A vendre vingtaine K7 Coleco, 200 F l'unité, dont Tarzan, Decathlon, Pitfall. A vendre K7 Vidéopac, — 50 %. Console Vectrex vendue 600 F, + K7, — 50 %. **Jean-Louis BARIDA, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 227.50.47.**

V05/037 — Vends CBM 64 Péritel janvier 85, lecteur K7, livres, jeux, 3 joysticks. Le tout 3 000 F à débattre. Cartouches Atari 2600, de 100 à 150 F l'unité. **Bernard SAVARD, 9, avenue Gabrielle-d'Estrées, 91830 Le Coudray Montceaux. Tél. : bureau : 920.46.64, domicile : 493.89.43.**

V05/038 — Vends programmes originaux pour Atari 400-800 série XL. Programmes sur K7, ROMS, Disq. Cherche Télélink II ou les manuels I et II. **Pierre MARC, 1, rue Léon-Dierx, 75015 Paris. Tél. : 842.26.05.**

V05/039 — Apple échange. Vends prog. original neuf sous emballage (import USA) pour Apple. Prix modeste. Liste contre 2 timbres pour réponse. **Jean-Jacques KARATCHIAN, Kappelenstr. 57A. B.P. : 2207. D - 4005 Meerbusch 2 - RFA.**

V05/040 — Vends CBS Coleco + Donkey-Kong + Venture + Zaxxon, en parfait état : 1 050 F. Urgent ! Merci d'avance. **Tél. : (25) 70.33.95 (après 18 h)..**

V05/041 — Affaire ! Vends Atari 2600 + 10 K7 890 F (Miss Pac-Man...) très bon état. Echange logiciels pour Atari 800 XL sur K7 ou disq. Achète CBM 64 PAL. **Rémy PAYEN, 34, avenue de Lorraine, 87290 Châteauponsac. Tél. : (55) 76.52.11.**

V05/042 — Vends console Sanyo MSX Péritel + 1 cartouche de D.A.O. : Eddy 2 + Track-Ball + 1 cartouche et K7 de jeux dont un puissant utilitaire de math et d'intelligence artificielle, 3 000 F. Matériel acheté le 30.12.84, encore neuf, d'une valeur de 4 500 F. **Pho ANH-TUAN, 14, rue Pierre-Loti, 78180 Montigny. Tél. : 064.46.42.**

V05/043 [illegible] **DELBARRE. Tél. : (3) 419.08.54 (toute la journée).**

V05/044 — Vends collection de 100 disq. pour Apple (avec programmes très récents). Nouveau sur Apple voilà un moyen de te lancer. 2 000 F à débattre. **Dani GARBARZ, 19, rue Lisfranc, 75020 Paris. Tél. : 366.80.28.**

V05/045 — Urgent ! Super occasion ! Vends CBS septembre 1984 : 2 000 F avec Donkey-Kong, Buck Rogers, Hero, Tennis, Looping, Tarzan, Montezuma, Revenge. **Stéphane FROMENTEAU, 19, rue de Nantes, 75019 Paris. Tél. : 241.37.28.**

V05/046 — Vends TI 99/4A avec manettes de jeux, documentations, câble de raccordement et six logiciels. Le tout : 1 200 F. **Frédéric MARIN, 11, rue de Belfort, 92110 Clichy. Tél. : 737.33.65 (le soir).**

V05/047 — Vends séparément : adaptateur CBS multik + Activision (Decathlon, Tennis...) + Base-Ball CBS + console Mattel et extension micro (50 % prix initial) + K7 Mattel. **Philippe BERTHO, 4, rue du Port-la-Vallée 49250 Saint-Mathurin-sur-Loire. Tél. : (41) 80.50.14 (après 17 h 30).**

V05/048 — Vends CBS Colecovision + adapt. VHF + 2 joysticks + Turbo + 10 K7 (Zaxxon, Donkey-Kong, Donkey-Kong Junior, Venture, Carnival, etc.) 4 500 F le tout. Paris et région parisienne seulement. **Gérald DEFFARGES, 17, rue de Bretagne, 95330 Domont. Tél. : 991.56.63.**

V05/049 — Vends Mattel + 5 K7. Vends D & D expert set, Marlevil super héros. Vends 2 Wargames, K7 et disq. pour le CBM 64 (+ de 350). **Martin FRANCH, 17, avenue George-Clemenceau, 78110 Le Vésinet. Tél. : 053.15.35.**

V05/050 — Vends lecteur de K7 Atari + Bruce Lee + Pole Position + Fort Apocalypse + petits programmes Basic 450 F. Achète lecteur disquettes 1 600 F. **Fabrice MESTRE, 7, rue Tristan-Bernard, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : (76) 54.23.13.**

V05/051 — Vends console CBS Coleco + Donkey-Kong + Tarzan + module turbo avec K7 + Subroc + Zaxxon (Valeur : 4 000 F, sacrifié 2 000 F). **Pascal FOLQUER, 93, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 579.92.04 (après 20 h).**

V05/052 — Vends pour CBM 64 lecteur de disquettes + 100 programmes, garantie 8 mois : 2 800 F. **Pascal GOMBERT, 1, rue de l'Arcade, Appt n° 100, 94220 Charenton. Tél. : 893.39.07.**

V05/053 — Vends Atari 2600 avec poignées + 2 K7 700 F et Hanimex + 3 K7 450 F. Echange K7 Vectrex 2 Spike et Narzod contre Flipper Football. **Yann ROUXEL, 5, square d'Ostheim, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 841.95.32 (après 17 h).**

V05/054 — Vends console Mattel + 6 K7 (parfait état, emballage d'origine et notices). Le tout 1 500 F. **Sébastien COSTE, 58, boulevard de la République, 92210 Saint-** [illegible] 6 Ko + clavier ABS + interface manette de jeux + manettes de jeux + 3 K7 + 1 livre 850 F. **Emmanuel LUSTENBER, 7, rue Edouard-Vaillant, 92300 Levallois. Tél. : 270.92.59.**

V05/056 — Vends MO5 déc. 84 + magnéto K7 + K7 Pilot + crayon optique + le guide du MO5 + 3 manuels de programmation + K7 avec jeux. Le tout pour 2 700 F. **Albert CHEMOULA, 79, avenue Galiéni, 93130, Noisy-le-Sec. Tél. : 847.46.51**

V05/057 — Urgent cause chômage, vends CBS Coleco + K7 Venture, garantie 3 mois + en cadeau 16 numéros de Tilt. Le tout pour 800 F à débattre. **Ibrahima TRAORE, 10-12, rue Charles-Peguy, Appt 3969, Stain. Tél. : 823.23.34 (à partir de 18 h).**

V05/058 — Vends adaptateur antenne CBS neuf + K7 CBS Turbo, Gorf, Donkey-Kong, Zaxxon. Le tout 1 300 F (ou séparément). **Pierre GENUIST, Le Pineau, rue Sainte-Marie, 72530 Yvre-l'Evêque. Tél. : (43) 89.65.20.**

V05/059 — Vends Mattel Intellivision + K7 au prix de 500 F et aussi des K7 pour cette console. Liste sur demande (prix intéressants). **Christian CLAVES, route de Montbrison, 42680 Saint-Marcellin-en-Forez.**

V05/060 — Vends ordinateur Lynk 48 K Péritel + cordon Péritel avec 10 logiciels : 9 de jeux, 1 de démonstration. Valeur 4 000 F, vendu 1 300 à débattre. **Nathanaël BENHAMOU, 124, rue de Saint-Gratien, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 822.36.89.**

V05/061 — Vends Mattel Intellivision + 2 K7 Skiing-Space, Armada (bon état). Prix : 350 F. **Christophe ESCABAR, 14, rue Ferdinand-Flocon, 75018 Paris. Tél. : 251.49.26.**

V05/062 — Vends Vectrex + 13 K7 + crayon optique. Le tout état neuf. Prix : 2 400 F. **Henri DUMONT, 9, rue Bémoni-Eustache, 93250 Villemomble. Tél. : 854.08.76 (à partir de 19 h).**

V05/063 — Vends MTX 512 garanti 1 an + logiciel 3 800 F. **Alain CAULÉ, 4 bis rue du Centre, 91800 Brunoy. Tél. : (6) 939.45.37 (après 19 h).**

V05/064 — Vends Atari 800 XL (07/84) + moniteur label couleur + lecteur cassettes + nombreux jeux et accessoires : 3 500 F. **Laurent NOLET, 31, rue Parmentier, 94460 Valenton. Tél. : 382.06.37 (après 19 h).**

V05/065 — Vends console CBS + 9 jeux (Tennis, Pitfall I et II, Hero, Q*Bert, Decathlon...). Achetés 4 950 F, vendus moitié prix 2 450 F ou à l'unité. **Pierre-Yves PIELS,**

PETITES ANNONCES

13, allée Charles-Baudelaire, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : (3) 974.01.09.

V05/066 — Vends le tout ou séparément console Mattel + extension informatique + intellivoice + 15 K7 ensemble peu ou jamais servi. **Sylviane BRESSY, 7, avenue Maréchal-Galliéni, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 590.20.69.**

V05/067 — Oric/Atmos + imprimante GP50A + lecteur K7 + Péritel + tous câbles + 5 livres. Le tout 2 800 F (à débattre). **Alain MOUGENOT, 153, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél. : 551.79.25 (après 20 h).**

V05/068 — Vends logiciels pour Atmos (Chef, Zoolympics, etc.) 100 F le logiciel. **Laurent SUPERSAC, 11, rue Henri-Cherrière, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 496.55.07 (après 18 h 30).**

V05/068 — CBM 64, échange ou vends + de 500 programmes tels que : Pitstop II, Archon II, Flyerfox, The Institute. Sur disquettes uniquement. **Olivier DORÉ, 31, rue Champlain, 85000 La-Roche-sur-Yon. Tél. : (51) 37.75.68.**

V05/069 — Vends Oric/Atmos, interface TVS, interface joystick, amplis bus, 10 K7, 240 programmes, livres, magnéto K7, accessoires. Valeur 6 400 F, vendu 3 000 F. **Didier GIRARD, 25, rue de la Capsulerie, 93170 Bagnolet. Tél. : 363.86.99.**

V06/001 — Vends Lynx 48 K + magnéto + 2 K7 jeux + 1 K7 démonstration, état neuf. Valeur réelle : 3 800 F, cédé à 2 200 F. **Arnaud LAURENT, 68, rue de Laxou, 54000 Nancy.**

V06/002 — Vends et échange plus de 700 jeux sur Atari 800 XL. J'ai Summer Games 2 ! ! Prix des jeux : 30 F en disquettes ou K7. Cherche Drive 810. **Stéphane BIDOUZE, 417, route du Médoc, 33520 Bruges (Bordeaux). Tél. : (56) 28.54.24 (après 20 h).**

V06/003 — Vends plus de 700 jeux en K7 ou disquettes pour Atari 800 XL. Prix à partir de 20 F pièce ! J'ai Summer Games 2 pour Atari ! Echange jeux sur disq. **Stéphane BIDOUZE, 417, route du Médoc, 33520 Bruges (Bordeaux). Tél. : (56) 28.54.24.**

V06/004 — Vends cartouches pour CBS Colecovision, 200 Fpièce, ou le lot de 5 : 700 F. Vends console CBS Colecovision + 1 K7 : 1 000 F. **Pierre GAREU, 1, route de Neauphle, 78112 Fourqueux. Tél. : (3) 973.21.21.**

V06/005 — Urgent ! Vends CBS Coleco + 9 K7 : Turo-Destructor, etc. + Multi K7 et 2 K7 Atari : Pole Position et Vanguard. Valeur 4 200 F, vendu 2 000 F. **Laurent BERLAMONT, 6, rue A.-Renoir, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 997.47.08.**

V06/006 — Vends Vic 20 + lecteur K7 + livre de programmes + autoformation basic + 4 K7. Valeur 2 600 F, vendu 1 500 F. **Jean-Charles HERREMAN, 1, ruelle du Boivin Asnières-sur-Oise, 95270 Luzarches. Tél. : (3) 035.88.53.**

V06/007 — Vends Oric/Atmos sous garantie : 1 000 F, région Toulouse + 22 logiciels : 2 000 F, à débattre (+ livres). **Serge GILETTA, chemin de la Marnière, 31140 Montberon. Tél. : (61) 09.84.07.**

V06/008 — Atmos : Vends 2 synth. de voix : 200/400 F. Cherche corres. pour échanges. **Anorath PHYLAVONG, 45, François-Villon, 18000 Bourges. Tél. : (48) 65.50.29.**

V06/009 — Spectrum 48 K : échange + de 100 programmes : Eureka, Valhalla, Scuba Dive, Manic Miner... Envoyez vite votre liste à : **Renaud DOEBELI, av. Reine-Astrid, 71 B/9 B - 4880 Spa (Belgique).**

V06/010 — Vends + 400 programmes pour CBM 64 sur K7 contre autres programmes ou diverses choses. Faire offre vente à 10 F pièce ! ! Echanges possibles. **Christophe BUCHMANN, 14, rue des Menuisiers, 67400 Illkirch. Tél. : (88) 66.11.87.**

V06/011 — Vends + 400 programmes pour CBM 64 sur K7, 10 F ! Blue Max 2, Pit Stop 2, Impossible mission, Summer Games, etc. Vends 4 K7 Atari. **Christophe BUCHMANN, 14, rue des Menuisiers, 67400 Illkirch. Tél. : (88) 66.11.87.**

V06/012 — Achète pour Atari 800 XL Battle of Normandy - Raid over Moscou - Germany 85 - Knights of the desert - Beach head. Rembourse frais d'envoi. **Guy BILLET, 39, rue Rémy-Cogghe, 59100 Roubaix. Tél. : (21) 55.58.96 (heures bureau).**

V06/013 — Vends CBS + 5 K7, valeur 2 700 F, vendu 1 000 F. Vends VCS 5 K7, 500 F. Echange nombreuses K7 pour Atari 800 XL ou les vends (50 F). Liste sur demande. **Philip BRISAC, domaine de la Cabrette, 26290 Donzere. Tél. : (75) 51.62.03.**

V06/014 — CBM 64. Vends nombreux programmes sur K7 (utilitaires, éducatifs, jeux, ainsi que doc.) ou échange contre imprimante ou lecteur disquettes. **Michel PLACE, « Les Coutaz » à Habere-Poche, 74420 Boège.**

V06/015 — Recherche logiciels Oric/Atmos sur disquettes Jasmin. Faire offre, échanges possibles. **Erick DUPUIT, La Ville-du-Four, Habere-Lullin, 74420 Boège.**

V06/016 — Vends Spectrum 48 K + péritel, sous garantie, + magnétophone, + nombreux programmes dont Cobals et échecs : 2 000 F, à débattre. **Jean-Christophe BRUNET, 23, rue Claude-Debussy, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 867.48.15 (après 20 h).**

V06/017 — Vends K7, 20 logiciels pour Spectrum : Underworld - Sabre wulf - Knight Lore Psytron - Hero - Pitfall-Manic Miner... Pour 300 F + port. **Luc LUDDENI, 282, bd. de la Madeleine, bt. Sabatiers, bloc A-5, 06000 Nice. Tél. : (96) 44.22.47.**

V06/018 — CBM 64 échange ou vends 8 F + 300 logiciels sur disq. ou K7 (Mandragore, Odyssée 3001, Pierre Magique, BC II, etc.) Vite S.V.P. Réponse assurée. **Thierry SEVOUMIANS, 13, rue Jules-Verne, 89100 Sens. Tél. : (86) 65.03.55.**

V06/019 — Vends ordinateur AVT 2 Apple 2 E 64 K, carte couleur + Z 80 + 2 lecteurs drive couplé + manette jeu + 2 claviers dont 1 type IBM. Cause double emploi : 6 500 F. **Claude CLÉMENT, 7, avenue d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. : 784.63.56 (le soir).**

V06/020 — Urgent ! Vends CBS Coleco très peu servi + 11 K7 (dont Decathlon, Hero, Pistop, Zaxxon, Buck Rogers, Gate way to asphaï, Schroumpfs, Donkey Kong, etc. Le tout 2 500 F. **Jean-Paul. Tél. : 569.51.04 (après 19 h).**

V06/021 — Vends de nombreux programmes pour CBM 64 sur drive et K7 ou échange possible contre des K7 vidéo (VHS). **Marc DULYS, 106, rue Daremont, 75018 Paris. Tél. : 255.59.12 ou 383.86.84 (entre 20 et 23 h).**

V06/022 — L'affaire du mois : Coleco + 9 K7 (OK - DK Jr - Lady Bug - Cabbage - Antartic - Subroc - Space Panic - Schroumpfs - Zaxxon - Cosmic Avenger), le tout 1 600 F. **Patrice VIVIER, 3, rue Charles-Péguy, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : 382.28.81.**

V06/023 — Vends Coleco + 2 K7 800 F + Zaxxon - Gorf - Schroumpfs - Popeye - Lady Bug - Cosmic Avenger - Space Fury : 120 F. VCS Atari + 2 K7, 400 F + 10 K7 de 60 F à 110 F + Quick Chot II, 90 F. **Jacky. Tél. : (1) 847.95.29.**

V06/024 — Vends Spectravidéo SV 318 + magnéto + 4 K7 + manuel, le tout état neuf 4 200 F, cédé à 1 900 F. **Nicolas MAJSZAK, 2, allée des Platanes, 78870 Bailly. Tél. : (3) 462.13.36.**

V06/025 — Vends ordinateur Sinclair QL, état neuf, 4 500 F. **Serge MIGNON, 21, rue d'Estienne-d'Orves, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (00) 780.50.76 (après 19 h).**

V06/026 — Atari 800 XL : vends véritables jeux originaux en cartouches et K7. Emballages d'origine. Notices : Pole Position, Pingo, Bruce Lee, etc. Prix : 70 à 140 F. **Bernard LEDUC, 6, rue Gabriel-Péri, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : (3) 058.22.01 (après 18 h).**

V06/027 — Vends Atari 800 XL Secam, sous garantie, + magn., 1 010 F + 2 manuels récents + 6 jeux (Encounter, Solo Flight, River Raid...). Prix : 2 500 F. **Thierry MORNET, 26, rue G.-Clémenceau, 85220 L'Aiguillon-sur-Vie. Tél. : (51) 22.81.56.**

V06/028 — Vends magnéto VIC 1530 + livre de prog. util. + autoformation basic + 4 jeux : Astrochase, Decathlon, Hero, Ghostbusters. Le tout : 600 F. **Pascal GÉRARD, 6, rue Delesse, 57000 Metz. Tél. : (8) 763.70.97.**

V06/029 — Vends Spectrum 48 K, jamais servi, + imprimante + péritel + logiciels. Le tout 1 300 F. **Patrick AJENHERC, 7, place Michel-Zevaco, 95600 Eaubonne. Tél. : 416.16.24.**

V06/030 — Vends Spectrum 48 K + coffret avec clavier mécanique + 6 livres + 25 logiciels + carte 50 N + modulateur NB. Pour 1 600 F. **Jean-Claude BERTRAND, 11, avenue d'Orvilliers, 03000 Moulins. Tél. : (70) 44.35.05.**

V06/031 — Vends TO 7 : UC + 16 K + lecteur K7 + extension jeux et son + nombreux logiciels : 3 500 F, à débattre (factures). **Antoine MARTIN, 5 bd. Arago, 75013 Paris. Tél. : (16) 587.38.17.**

V06/032 — Vends console CBS Coleco, garantie 6 mois, + 8 K7 (Hero, Pitfall, Wing War, Jumpman Jr, Beamrider, etc.) Excellent état, le tout 2 800 F. **Pascal BRASSEUR, 45, allée des Amonts, 91940 Les Ulis. Tél. : (06) 446.62.23.**

V06/033 — Vends Spectrum 16 K + extension 32 K + mod. N/B + 1 joystick + 4 K7 + 2 livres. Le tout (sous garantie) 2 300 F. **Didier ROCHE, 15, bd. Fraissinet, 13004 Marseille. Tél. : (91) 49.50.23.**

V06/034 — Super affaire : Atari 800 XL + lecteur K7 + tablette graphique + livre basic + Pengo + Dimension X + Bruce Lee, encore garanti, le tout : 3 000 F. **Laurent, 78190 Trappes. Tél. : 062.52.51.**

V06/035 — Vends EXL 100 + manettes + prog. + livre : 2 000 F. Vends Oric 1 + prog. : 700 F. **Didier PETIT, 3, rue F.-Chopin, 80130 Friville-Escarbotin. Tél. : (22) 030.38.51.**

V06/036 — Vends CBS + 17 K7 (Zaxxon, Donkey Kong 1 et 2, Fathom, Montezuma's, James Bond, Time Pilot, Nova Blast, Pitfall, etc.) + joystick High Score : 3 000 F. **SIMON, 3, parvis de la Vendée, 91300. Tél. : 011.75.11.**

V06/037 — Vends Vectrex : 800 F + 12 K7 : 110 F pièce ou 2 000 F le tout. Vends Atari 2600 : 500 F, + 18 K7 : 100 F pièce ou 2 000 F (ou échange contre CBS 7 K7 MIN). **Alain PODKOWSKA, 11, rue de la Talance, 80100 Abbeville. Tél. : (22) 29.82.46.**

V06/038 — Vends drive Oric + 3 disquettes + alimentation + 10 programmes (Zorgon, Dr Genius, etc.). **Jacques DESMAZIERES, Sully, 71360 Epinac. Tél. : (85) 82.01.89 (heures des repas).**

V06/039 — Vends cause double emploi Atari 800 XL Secam (garantie) + magn. K7 1010 + 5 K) basic + 1 livre basic + 100 programmes. jeux, etc. Prix : 2 900 F. **William DAMOUR, P. N. n° 21, Rte de Nîmes, 30820 Caveirac. Tél. : (66) 81.57.10.**

V06/040 — Console CBS + Q. Bert 960 F ; Pitfall 185 F, Miner 2049, 185 F, Fathom 185 F, Décathlon 185 F. Pour 160 F la K7 Looping, Space Fury D. Kong Jr, etc. **Jean-Pierre DOMBAY, 5, rue des Trois Arbres, 57520 Grosbliederstroff. Tél. : (8) 709.08.59.**

V06/041 — Commodore échange 100 jeux ou vends : ZX Spectrum + peri ou pal + int. manettes + magneto + 300 jeux. Prix : 1 900 F. **Frédéric CLAVIERE, 37, rue de la Montagne Pavée, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 996.28.31.**

V06/042 — Atari VCS sept. 84 350 F, K7 Moon Patrol, Q. Bert, Tennis, Pôle Position, Qyruss, Super Cobra, Pitfall, Space Inv. : 150 F. Le tout ou séparément. **Sébastien Jolly, 6, rue Lambert-Violet, 66820 Vernet-les-Bains. Tél. : 05.50.59.**

V06/043 — VCS Atari + 1 Joystick + 6 cartouches : Space Invaders, Asteroids, Pac-Man, Combat, Indy 500 (et ses volants), Star Raiders (et son clavier). Pour 1 400 F. **Manuel ELOY, 52 bis, chemin de marines, 95520 Osny. Tél. : 031.21.58.**

V06/044 — Vends Coleco + DK + Popeye 600 F, Schtroumpfs 140 F, Buck Rogers 180 F, Antartic Adventure 180 F, Pitfall 180 F, Venture 120 F, Zaxxon 150 F. **Frédéric CORLOU, 68, rue de Lanveur, 56100 Lorient. Tél. : (97) 37.31.53.**

V06/045 — Vends CBS + 9 K7 (Donkey-Kong, Pistop, Schtroumpfs, Time-Pilot, Patoufs, BCS, Jumpman-J, Decathlon, frenzy). le tout 2 600 F ou séparément (état neuf). **DAVID, Pantin (Seine-Saint-Denis). Tél. : 840.72.00**

V06/046 — Vends Atari VCS 300 F + 17 K7 50 F pièce ou le tout 1 000 F + Spectrum 48 K 1 200 F + 13 logiciels (Zaxxon, Eureka, Psytron...) ou le tout 1 600 F. **Francis FILLINGER, 22, rue Blanche, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 862.41.50 ou 868.45.77.**

V06/047 — Vends CBS 64 peritel, magneto, K7, lecteur disq. moniteur Ambre, nombreux logiciels de jeux, achetés fin 84 sous garantie 8 000 F, valeur 12 000 F. **Adriano GONCALVES, 3, rue du 8 Mai 45, 78500 Sartrouville. Tél. : 913.92.36.**

V06/048 — Macintosh vends ou échange nombreux jeux et utilitaires également sur Apple (plus de 1 000 programmes). Applement vôtre. **Arthur LENART, 23, rue Juge, 75015 Paris. Tél. : 578.01.65.**

V06/049 — Vends K7 CBS Burgertime 180 F, Cabbage Patouf 180 F, Looping 120 F, Schtroumpfs 120 F, Donkey Kong junior 150 F, Miner 2049 200 F, notices. **René DELOR, 34, rue de la gare Técoignieres, 78910 Orgerus. Tél. : 487.32.65.**

V06/050 — Vends Vectrex + 17 K7 : 1 400 F. Vends mattel console + 17 K7 1 400 F. Vends G 7200 Philips + 2 K7 200 F. **Philippe HUCBOURG, 1, rue Lionel de Marmier, 77500 Chelles. Tél. : 008.02.40.**

VO6/051 — Vends pour Apple IIe, carte 80 colonnes : 300 F. **J.-P. GODARD, 8, rue Marcel-Bourgogne, 95140 Garches-lès-Gonesse. Tél. : 986.70.82 (le soir, après le 20 juillet).**

ACHATS

AO5/001 — Achète pour Mattel : « Le trésor de Tarmin » faire offre. **Jean-Marc DIMANCHE, 27, rue Roger-Henry, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : (3) 058.55.80. (Après 18 h).**

AO5/002 — Achète commandes à molettes pour V.C.S Atari 2 600 ainsi que K7 Atari, tennis. Merci d'avance. **Anne-Marie GROLLA, 578, route d'Hautecour, 73600 Moutiers. Tél. : (79) 24.09.13..**

AO5/003 — Achète module Adventure pour TI99/4A + achète moniteur couleur pour IBM-PC + achète cartouches de jeux pour TI99-4A, faire offre. **Marc MESGUINI, 12, rue Botha, 75020 Paris. Tél. : 358.34.04.**

ÉCHANGES

E05/023 — CBM 64 échange ou vends + 350 jeux, sur disquette uniquement. Possède Archon 2, Pitstop 2, Injured engine, Gi-Joe, F15 Eagle, Spy vs Spy... **Sébastien GIRARD, 27, rue de l'Eglise de Saint-Jean d'Aout, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : (58) 75.06.73.**

E05/024 — CBM 64 échange nombreux jeux sur K7 ou disqches games, flight SIHE, Dallas quest... Réponse assurée. **Cyril DUPUY, La Capitelle Chemin des Tailles, 30700 Uzes. Tél. : (66) 22.26.47.**

E05/025 — Echange programmes CBM 64 et Apple II disq et K7 notices. Réponses assurées. **Laurent CORBINEAU, 163, avenue de Brigode, 59650 Villeneuve d'Ascq.**

E05/026 — Echange K7 Donkey Kong, Tarzan, Roc'n Rope et Lady bug contre Buck Rogers et Wargames ou vends ces 4 K7 à 800 F pour CBS. **Christophe LABAT, La Roseraie, square Albeniz, Cambo-les-Bains 64250. Tél. : (59) 29.71.74.**

E05/027 — Urgent : CBM 64 + Disq (uniquement) : possède 170 programmes en langage machine (dont F. SII.). Cherche contacts durables et aussi sentinel. **Jean-Marc KASPRZAK, 34, rue des Bleuets, 76450 Cany-Barville. Tél. : (35) 97.75.45.**

E05/028 — Jeune lycéen, cherche possesseurs Amstrad pour échanger programmes, astuces, idées, trucs, etc... Par correspondance. **Christophe MONCTULARD, 15, allée de Beauce, 91150 Etampes. Tél. : 06.494.58.20.**

E05/029 — Echange jeux sur disq pour micro Atari 600 ou 800. **Jean ou ABLAS, Poissy 78. Tél. : 074.54.14.**

E05/030 — Echange ZX 81 + 16 K + 4 K7 + 3 livres + prise secteur + cordons magnéto contre PC 1 500 ou 1 350 ou 1 401 ou PB 700. **Eméric BELGRAND, 200, rue Saint-Jacques, 75005 Paris. Tél. : (1) 329.92.51.**

E05/031 — Echange nombreux programmes sur CBM. Uniquement sur K7. Cherche (Flight simulator II, Raid Over Roscou). Possède : Bruce Lee, Zaxxon, Hero... + 150. **Philippe LECLERE, 27, boulevard Bara, 91120 Palaiseau. Tél. : (6) 014.30.18.**

E05/032 — CBM 64 échange programmes (+ 700) sur disquettes. **Francis BURG, résidence du Parc Pierre, entrée E, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (6) 015.83.92. (Après 19 heures).**

E05/033 — CBM 64 : échange tous programmes (K7) utilitaires, jeux et autres). Possède + de 400 logiciels, réponse assurée (envoyez liste S.V.P.). **Pascal DOLLE, 26, rue Daga, 57000 Metz.**

E05/034 — Echange programmes pour Atari 800 XC sur K7 (+ 100 programmes) liste sur demande. Echange 2 livres sur ZX 81 contre 2 livres sur Atari 800. **Pascal GUILLER, 41, rue du Chemin vert, 37300 Joue-les-Tours.**

E05/035 — Echange ou vends VCS Atari + 14 K dont Decathlon, Star, Raiders, Volley Ball... contre un jeu d'échec E. (MEPHISTO) ou pour 2 000 F (Prix à débattre). **Stéphane BERNADAC, 26, rue Vauquelin, 75005 Paris. Tél. : 535.73.05.**

E06/036 — Urgent : CBM 64. Echange nombreux et bons jeux sur K7. En possède plus de 400. A vos plumes et envoyez-moi vos listes. **Fabien NIMSGERN, 17, rue de la Grotte, 57450 Henriville. Tél. : (8) 790.21.21.**

E05/037 — Echange jeux ou autres programmes pour Atari 400-800-XL. (Disqu). Vends magnéto Atari 410 et jeux K7 cherche notices de jeux. **Jean-Marc BAILLEUL, 71, allée Ronsard, Courcouronnes, 91000 Evry. Tél. : (6) 077.15.69.**

E05/038 — CBM 64 échange super jeux ou utilitaires sur disq. Envoyez-moi vos listes. Réponses assurées. **Frédéric LANGLOIS, 105, boulevard du Cabot « Parc Berger », Cybeleq, 13009 Marseille. Tél. : 91.82.19.14. (Après 18 heures).**

E05/039 — CBM 64 : Echange nombreux programmes de qualité sur cassettes avec Turbo Tape. **Laurent LEBARD, 11, rue Descartes, 69100 Villeurbanne. Tél. : (7) 868.27.83.**

E05/040 — Echanges plus de 40 programmes pour MSX (jeux utilitaires) contre tous programmes, ou Trucs et Astuces. **Philippe AMAZIT, 2, place Charles-Bernard, 75018 Paris. Tél. : 262.44.17.**

E05/041 — Cherche personne à qui échanger Bicross ou vélo cross neuf contre 3 K7 Vectrex toutes sauf (Blitzripoff, etc) ou contre console. **Didier SAUVE, 21, rue Lapuyade, 64000 Pau. Tél. : 02.67.12.**

E05/042 — Echange nombreux logiciels pour Atari 600 XL-800 XL sur disq et K7 (Spyvs Spy, The Last Starfighter, Ghost Busters, Ultima 3, Visicalc, Disq Wiz. Ard 2, Loala Pad.) Possède notices pour certains programmes. **Richard BLOCH, 23, rue Charles GOUNOD, 78180 Montigny-le-Bretonneaux. Tél. : (3) 044.08.50.**

E05/043 — Echange plus de 1 000 programmes pour CBM 64. Envoyer enveloppe timbrée pour réponse SVP merci. **Sylvain LETSCHER, 8, rue Nationale, 57600 Forbach.**

E05/044 — Echange Oric/Atmos + Système Lect. Contre Jasmin (03/85) + 4 disques + 12 K7 jeux contre Apple II/E ou Apple II/C en bon état. **Frédéric PEYRIN, 125, avenue Joseph Combier, 26250 Livron-sur-Drome, BP 22.**

E05/045 — CBM 64, échange nombreux programmes sur disq, recherche docs. Envoyer vos listes. **Philippe ROUX, 4, rue Camille Saint-Saens, 76240 Bonsecours. Tél. : (35) 80.82.65.**

E05/046 — Echange nombreux programmes sur Atari 800 XL et 600 XL. Liste sur demande. Plus de 100 programmes sur K7. Possibilité sur disq. **Pascal GUILLER, 41, rue du Chemin vert, 37300 Joue-les-Tours.**

E05/047 — CBM 64 + Disq. Echange + de 700 programmes dont inédits. Ne recherche que les très bons. **Christophe PLEZ, 55, rue Amiral-Courrejolles, 80000 Amiens. Tél. : (22) 43.74.41.**

E05/048 — Stop ! Echange Spectrum 48 K + Péritel + Int. Manette programmable + cassettes (dont Beach head, Atic-Atac, night Gunner) contre Commodore 64 K Péritel. **Vincent LHEUR, 19 bis, avenue Aristide-Briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (1) 300.40.71.**

E05/049 — CBM 64 + 1 541 échange près de 700 programmes dont certains inédits en France. Ne recherche que les très bons. **Christophe PLEZ, 55, rue Amiral-Courrejolles, 80000 Amiens. Tél. : (22) 43.74.41.**

E05/050 — A vendre jeux CBS + 12 cassettes + module Turbo. Prix : 2 500 F. T.B.E. **Fabrice POULARD, Le-Bourg-Severac, Saint-Gildas-des-Bois. Tél. : (40) 88.70.21.**

E05/051 — Amstrad CPC 464. Qui veut profiter de mes 60 logiciels dont je suis lassé ? 50% prix neuf ou échange. Imprimante Amstrad 2 mois : 2 100 F. **Bruno BESSIN, 28, rue Emile Zola, 50100 Cherbourg. Tél. : (33) 94.09.61.**

E05/052 — Echange Spectrum 48 K + int. Man + Peritel + K7 (Psytron, Zoom, K Night Lore...) + Magneto contre CBM 64, ou à vendre (Valeur réelle : 3 400 F) vendu : 2 400 F. **Vincent LHEUR, 19 bis, avenue Aristide Briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (1) 300.40.71.**

E05/053 — CBM 64 cherche programmes (+ 400) je recherche Sommer Games ou Hes Games (K7). Réponse assurée ! **Georges-Michel GUENNOC, 6, rue Jackez Riou, 29200 Brest. Tél. : (98) 42.16.02.**

E05/054 — Echange Programme ZX Spectrum. Possède 15 logiciels dont : Raid Moscow, Beach Head, Ghostbust, Lords Midnight, Psytron Match Point. Envoyez liste, réponse assurée. **Jean-Etienne LELIEVRE, 34, avenue de la Libération, 80430 Beaucamps-le-Vieux.**

E05/055 — Pour CBM 64 : possède déjà près de 1 000 programmes sur disquettes uniquement. Cherche contacts pour ventes, achats, échanges sur Paris et sa région. **Jacques VIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : 579.88.12.**

E05/056 — Atmos échange ou vends + de 200 programmes. Liste sur demande. **Erik GRICOURT, Le Bois-de-Malbos n° 12, 33700 Mérignac. Tél. : (56) 07.12.76.**

E05/057 — Echange jeux sur CBM 64, en possède environ 400 (jeux + utilitaires). Réponse assurée. Envoyez-moi vite votre listing ! **Bertrand KLEIN, 2, impasse des Fleurs, 67200 Eckbolsheim, Strasbourg. Tél. : (88) 078.35.12.**

E05/058 — Sinclair QL recherche tous contacts en vue échange trucs et jeux. Réponse assurée. **Henri LE HIR, 51, rue Garibaldi, 69006 Lyon.**

E05/059 — Echange VIC 20 (PAL, 1 an 1/2) + magnéto + 3 K + 8 K + 16 K + 10 K7 de jeux + 2 cartouches (Gorf, Star Battle) + 40 programmes + 30 livres + autoformation au Basic contre Commodore 64 + magnéto. **Christophe LERAY, 115, rue Guy-Mocquet, 83110. Tél. : (94) 74.26.67.**

E05/060 — CBM 64 + 800 programmes. Echange et vends tous programmes de qualité sur disq. et K7. Envoyez votre liste. Réponse garantie. **Pierre KIRSCH, 6, rue du Village, 6798 Aubange (Belgique). Tél. : (06) 337.80.01 (week-end uniquement).**

E05/061 — CBM 64. Echange programmes tous genres uniquement sur cassettes ainsi que nombreuses documentations. Faites toutes propositions. **Michel PLACE, Les Coutaz à Haberge-Poche, 74420 Boege.**

E05/062 — Atari 800 XL échange programmes sur disk. Envoyez liste. Echange 200 programmes contre drive Atari 810. Echange jeux contre disqs vierges. Cherche programmeur niçois. **Chakib KAÏCI, 71, boulevard René-Cassin, 06200 Nice. Tél. : (93) 71.52.02.**

E05/063 — Echange programmes CBM 64 seulement sur disq. J'en possède 1 000 dont Summergames 2, Beach-Mead 2, Race Const. set, Gremlins, Farenheit 451. Nouveautés SVP. **Fabien MOUFFE, 93, rue du Spinois, 6358 Fleurus (Belgique). Tél. : 071/813436 (après 18 h).**

E05/064 — Echange 2 jeux pour Amstrad (Ghouls et Roland Caves) contre autres jeux et achète aussi CP Graph en dessous de 50 F. **Chistophe BILON, 1-31, place des Bergers, 62138 Douvrin. Tél. : (21) 40.96.84.**

E05/065 — Echange Oric/Atmos avec + 20 K7 contre Commodore 64, ou échange programmes pour l'Atmos. Ecrivez moi nombreux. **Laurent ESTOR, 120, Traverse-Prat-Sainte-Catherine. Bat. A3, 13008 Marseille. Tél. : (91) 73.63.57.**

E05/066 — Echange ou vends programmes K7 ou disquettes sur CBM 64 (200). Pour les échanges, cherche surtout les nouveautés. Envoyez vos listes. **Pierre BOURNOVILLE, villa « Le Polo » allée des Pâquerettes, 62520 Le Touquet.**

E05/067 — Echange Starmaster et Defender contre Megamania ou Spider-Fighter ou plaque-Attack ou Gyruss pour Atari VCS ou faire propositions. **Stéphane TOSIN, chemin de Sarda, 26200 Montelimar. Tél. : (75) 01.25.82.**

E06/001 — Echange ou vends (Tarifs exceptionnels) plus de 200 pros pour Atari (600, 800 et série XL) sur disque et K7. Cherche lecteur disque Atari 1 050. **Gilles Grayon, 12, rue du Gué Migne, 85200 Fontenay-le-Comte (Vendée). Tél. : (51) 69.42.55.**

E06/002 — Echange pour Atari 600/800 XL cassette Zaxxon ou vends 100 F contre logiciels de jeu (Pitfall, Poyan, BC'S Quest for Tyres). **Valery CHAFFIOTTE, 42, rue du Général-de-Gaulle, 76310 Sainte-Adresse.**

E06/003 — C.B.M. 64 : Echange programmes, utilitaires et jeux, très récents (plus de 300). Réponse garantie sur disquette uniquement. **Samuel FELLER, 197, rue d'Arlon, 6705 Bonnert, Arlon. Belgique. Tél. : (06) 322.41.66.**

E06/004 — Apple 2C, souris, avec 300 jeux, utilitaires, etc. Cherche contacts avec possesseurs de logiciels divers en vue d'échanges. Liste sur demande. **Laurent METOUT, 8, avenue René Coty, 87100 Limoges.**

E06/005 — C.B.M. 64 + 1541 cherche contacts pour échanges divers et contacts durables. Possède environ 800 jeux.

P.A PETITES ANNONCES

Vincent LEWANDOWSKI, 56-82, boulevard Kellermann, Paris 75013. Tél. : 581.28.30.

E06/006 — Echange Dragon 32 + monit vert + 2 joystic + 6 K7 + Périt + livres contre commodore 64, même valeur (6 500 F). **Bernard ROSSI, Bat. 5, Les-Vertes-Campagnes, 01170 Gex. Tél. : (50) 41.94.17. (Après 19 heures).**

E06/007 — Echange programmes sur disque pour Apple IIE ; Recherche Cartels et Cutthroat, Naja, The Philijtine Ploy et l'Enlèvement et Ultima III. **Patrick BELAÏCH, 8, allée des Glycines, 95350 Saint-Brice. Tél. : 992.03.14.**

E06/008 — Echange jeu pour Attari ou Commodore 64 « Forbidden Forest » contre jeu Atari 800 XL. **Eric SILLEGUE, 17, allée des Lavandes, Hameau des Martilly, 06580 Pegomas. Tél. : (93) 42.81.04.**

E06/009 — Echange programmes pour CBM 64 sur disque en possède 700 dont On-court-tennis, Conan, Tigers in snow, Wolf 2, Soccer 3, Flak. Envoyez votre liste. **François KOCH, 7, rue des Primevères, 2351. Luxembourg.**

E06/010 — Cherche donnateur de Tilt, Micro 7, Joystick, disquette, jeux pour tout ordinateur, Magnétophones, Drive, téléphone à touche, cartes Apple etc. **Fabrice KEMMEH, 12, boulevard de la Croix Rousse, 69001 Lyon. Tél. : (7) 830.99.23..**

E06/011 — Echange programmes pour CBM 64 jeux et utilitaires. Envoyer 300 sur K7 et disquette. Recherche contacts avec CBMist 64. Région Bourgoin si possible. **Jean-Pierre MULLER, Bureau d'aide sociale « Le Sileur » Pont Saint-Michel, 38300 Bourgoin-Jallieu.**

E06/012 — Spectrum 48 K échange et vends le must de la production anglaise ; Possède plus de 150 jeux de qualité ; compétence et sérieux assurés ! **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude Chamu, 75116 Paris. Tél. : 288.38.27.**

E06/013 — Echange programme pour MSX (éventuellement vente) environ 30 programmes (utilitaires et jeux) et cherche monitor à 500 F. Tél. : (94) 52.28.25). **Jean-Didier ALLONGUE, 85, boulevard Félix-Martin, 83700 Saint-Raphaël ou 157, boulevard J. Baudino, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : (94) 82.23.40.**

E06/014 — Echange plus de 500 programmes sur Atari 800 XL, 600 XL. Si tu possèdes une imprimante Atari : contactes-moi, je te l'échangerai contre des jeux. **Gilles BELLAICHE, 82, boulevard Rabateau, 13008 Marseille. Tél. : (91) 79.15.61.**

E06/015 — Echange programmes C 64 (Summer Games II, Spy Hunter, Real of impossibility, The Mask of the Sun, Conan, etc) voudrais aussi échanger Trocs Eureka, réponse assuré. **David LOOS, Vieille voie de Tongres 41, 4000 Liège Belgique. Tél. : 04.126.03.81. (De 18 h 30 à 22 h).**

E06/016 — Echange Yeno sous garantie + nombreuses K7 de jeux + nombreux livres + nombreux programmes + un Atari 2 600 + 2 K7 (valeur totale 3 600 F). Contre un MSX (ou vends le tout 2 100 F). **Colette NAIM, 4, impasse des Monteilleux, 94000 Créteil. Tél. : (1) 377.45.64.**

E06/017 — Amstrad 664 échange logiciels cassettes ou sur disquettes CPM, cherche utilitaire CPM ou autres. **Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : 389.62.44.**

E06/018 — Echange programmes sur disquettes pour Atari 800 XL, cherche Summer games II Karateka. Vends aussi programmes sur K7. **Laurent DRIAUX, 10, rue des Moulines, 95000 Cergy. Tél. : (03) 464.43.22.**

E06/019 — Spectrum 48 K échange programmes de jeux-sur K7. Réponse assurée. **Franck RONIN, Les Chaberts, 38250 Villard-de-Lans. Tél. : (76) 95.05.29.**

E06/020 — Echange nombreux jeux et utilitaires en K7 ou disq. pour Atari 800 XL. Possède 250 programmes, liste sur demande, cherche Drive 810. **Eric ABELLO, 5, rue Montaigne, 47000 Agen. Tél. : (53) 96.86.85.**

E06/021 — Echange logiciels MSX : liste sur demande(jeux, utilitaires, etc.) de très bonne qualité. **David RUYTOOR, 161, rue Jean-Jaurès, 59500 Cuincy. Tél. : (27) 87.02.42.**

E06/022 — Cherche programmateur Commodore 64 pour réalisation maquettes, idées originales. Urgent ! **Patrice BENISTAN, 1 bis, Rue Jean-Mermoz, 75008 Paris. Tél. : 225.47.55.**

IMPORTANT !

Pour une publication rapide des annonces, vous devez nous faire parvenir votre texte avant le 15 du mois précédent le mois de parution affiché. La publication des annonces reçues après cette date sera automatiquement reportée au numéro suivant.

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes).

Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement.

Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces (achats et ventes, échanges, clubs et tournois). Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 4608.54 J.). **L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés,** à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

DEMANDE D'INSERTION

à retourner accompagné de votre règlement à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS (65 F)

VENTES (65 F)

ÉCHANGES (GRATUIT)

CLUBS (GRATUIT)

TOURNOIS (GRATUIT)

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone.



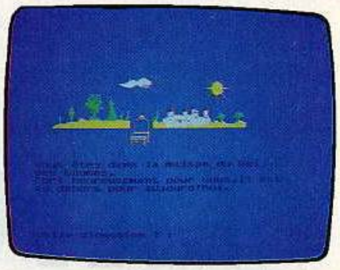
Hunchback : Quasimodo doit éviter boules de feu, méchants chevaliers, plongeons dans les douves, pour sauver la belle Esméralda retenue dans un château fort. Au total quinze tableaux. Le graphisme est soigné, mais Quasimodo est très lent. Classique. (K7 Ocean pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : B).



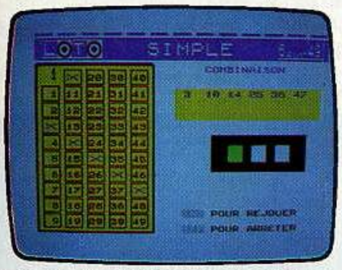
Jack and the beanstalk : escaladez le haricot géant pour récupérer les trésors d'un château juché sur les nuages. Arriverez-vous à décrocher la hache et à tuer le géant ? Des plans superbes. Un logiciel mignon et varié. (K7 Thor pour *Amstrad* et *Spectrum*. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



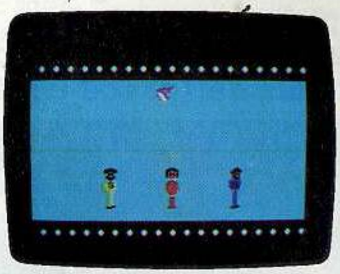
Karl's treasure Hunt : aidez Karl à décrocher les quarante clés des quarante pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Les pros feront bien de se confectionner un mini plan pour éviter les errances sans fin. Amusant mais pas très diversifié. (K7 Sofware Super Savers pour *Amstrad*. Intérêt : ★★★. Prix : n.c.).



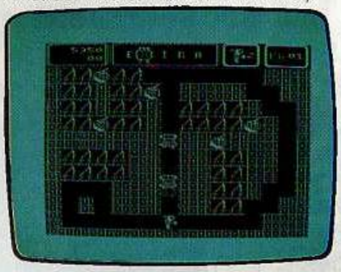
Le trésor du pirate : sur 42 tableaux, partez à la recherche du trésor de Rackham le rouge. Le graphisme gagne ici en netteté. Mais l'action, ne s'est guère développée. Des possibilités réduites pour une aventure classique. (Cassette Free Game Blot pour *TO 7 et MO 5* - existe sur *Oric/Atmos*. Intérêt : ★★★. Prix : B).



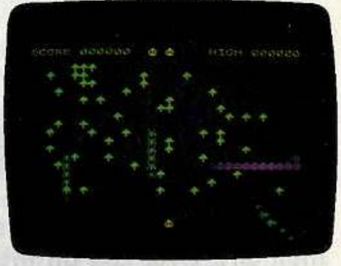
Loto : logiciel d'analyse et de statistique, *Loto* vous propose une étude basée sur neuf ans de grilles gagnantes. A vous de faire la part entre le hasard et la mathématique du jeu. L'ordinateur teste vos combinaisons et vous procure un fichier qui vous permet une étude intéressante sur les lois de la probabilité.



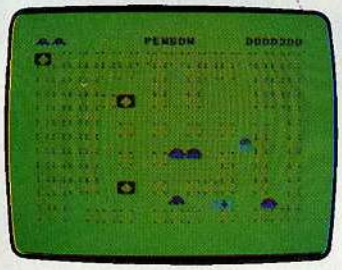
Movie Musical Madness : pour donner vie à votre grand show hollywoodien, vous devez choisir votre décor, vos personnages, le thème musical de votre spectacle. Malgré une animation graphique réussie, ce logiciel manque parfois de ressources (Disquette CBS pour *C 64*. Intérêt : ★★★. Prix : n.c.).



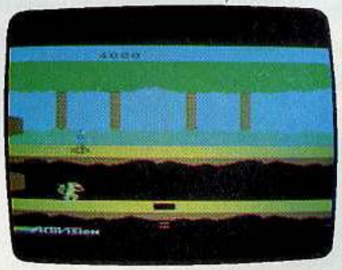
Mr. Dig : laissez-vous aller à votre vorace appétit en dévorant tous les fruits que vous trouverez. Bien sûr, ceux-ci sont bien gardés et les fantômes qui hantent le labyrinthe très redoutables. Mais n'oubliez pas pour autant de récupérer les joyaux. (K7 Microdeal, pour *Dragon 32*. Type : action. Intérêt : ★★★. Prix : B).



Night Stalker : ce logiciel vous confie une singulière mission : vous devez détruire des chenilles géantes. Un Centipède classique, sans originalité malgré les redoutables araignées et les scorpions au poison mortel. (K7 Thor, pour *Spectrum 16 K*. Type : action. Intérêt : ★★★. Prix : A).



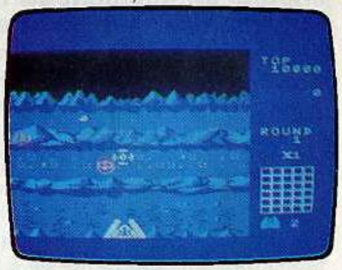
Pengon : aidez le pauvre pingouin à échapper aux ours polaires au milieu de ce labyrinthe de glace, vous ne pourrez l'en débarasser qu'en poussant vers eux de lourds blocs glacés. Vous devez aussi aligner trois cubes magiques. (K7 Microdeal, pour *Dragon 32*. Type : action. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



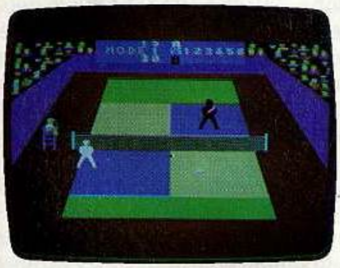
Pitfall II : Pitfall Harry part à la recherche de Rhonda, Quickclaw et du diamant Raj dans un dédale de grottes, tunnels et rivières souterrains colonisés par des monstres malveillants. Un classique du genre qui accuse un certain coup de vieux. (K7 Activision pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : B).



River raid : en rase-mottes, détruisez avec votre escadrille les ponts et les forces adverses. Plus vous remontez la rivière plus le carburant se fait rare et l'ennemi dense. Un vieux routier du jeu d'action qui n'en garde pas moins encore un peu de verdeur (K7 Activision pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : B).



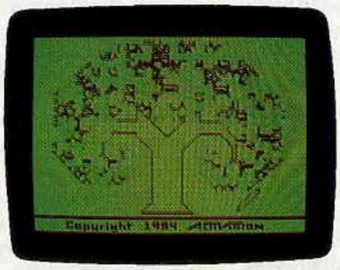
Senjyo ! décidément, l'espace est peu fréquentable. Sur une planète inconnue, des objets volants non identifiés attaquent en lançant des bombes. *Senjyo* est un logiciel réussi pour le genre, mais n'apporte pas grand chose au monde du jeu sur micro. (Cartouche Sony/Omori, pour *M.S.X* Intérêt : ★★★. Prix : C).



Super tennis : de super, ce tennis n'en a que le nom. Le graphisme est moyen, la qualité du jeu également. Lobs, volée en smash existent, mais dans des situations précises, et il n'est possible de choisir l'angle de tir. Aujourd'hui, on demande plus. (Cassette Sony/Takara pour *M.S.X.* Intérêt : ★★. Prix : C).



The Dukes of Hazzard : parviendrez-vous à gagner le premier prix de cette course automobile malgré tous les obstacles dressés sur votre route ? Ce jeu aurait pu être intéressant mais les commandes répondent mal. Dommage. (K7 Elite, pour *Spectrum 48 K*. Type : action. Intérêt : ★★★. Prix : B).



The Designer's Pencil : un logiciel d'aide à la création graphique et musicale, dans un langage original, mi Basic, mi Logo. Les ordres, pré-écrits se choisissent à l'aide du joystick. Un bon programme. (K7 Activision, pour *Spectrum 48 K*. Type : aide à la création. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



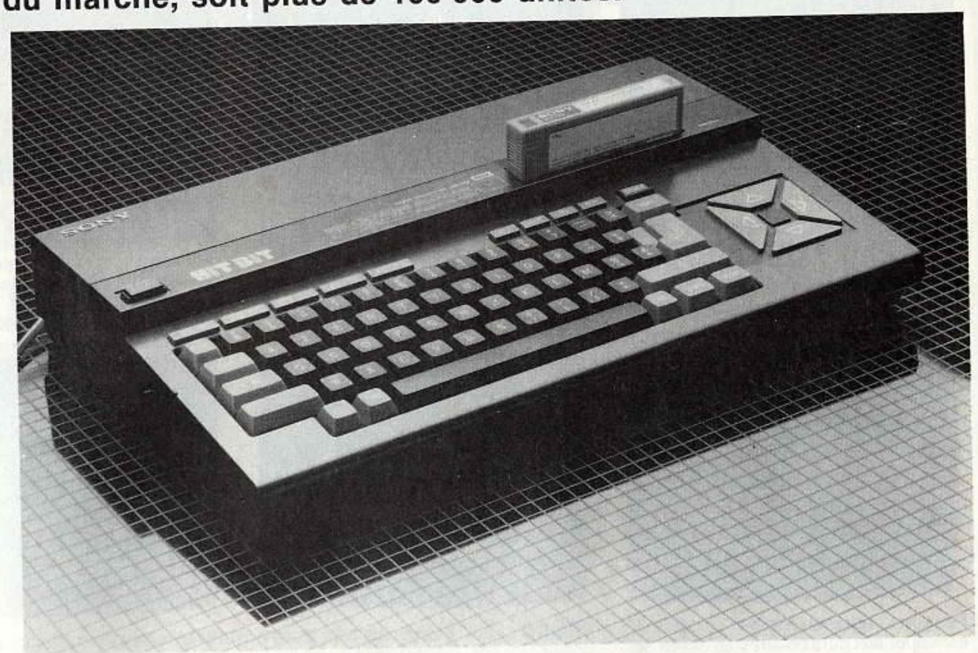
Zaxxon : cette adaptation de ce jeu bien connu sur par ailleurs n'est pas une complète réussite et les graphismes paraissent un peu ternes à côté des versions originales. (K7 Segal pour *Spectrum 48 K*. Intérêt : ★★★★. Prix : B).

M.S.X LA FORCE TRANQUILLE

Les nouveautés M.S.X. n'en finissent pas de débarquer. A la suite des quelques francs-tireurs partis conquérir la France l'automne dernier, les constructeurs japonais sont de plus en plus nombreux à s'engouffrer sur un marché en pleine expansion. En 1985, les importateurs de M.S.X. espèrent s'adjuger un quart du marché, soit plus de 100 000 unités.

SONY HIT BIT

Aujourd'hui, toutes les nouvelles machines possèdent 64 K de mémoire vive. Les différences jouent sur des détails, ou sur des « plus » par rapport à la norme. Le *Hit Bit* de chez Sony en est la meilleure illustration, avec un logiciel de gestion de fichiers intégré, entièrement en français. Superbement habillé et entouré de périphériques performants, le *Sony* a tout pour faire un « hit ».



Enfin ! Le *Sony Hit Bit M.S.X.* arrive en France. Nous avions pu l'admirer aux Etats-Unis, en Allemagne, sans jamais le voir traverser officiellement nos frontières. Les stratégies commerciales ont leurs mystères. Mais ne boudons pas notre plaisir, le *M.S.X.* tant attendu se trouve à l'étal de tous les « bons revendeurs ». On peut seulement se demander si cette venue n'est pas tardive, au moment où les modèles *M.S.X.* se multiplient, et où la guerre des prix redouble entre les différentes marques du standard, et surtout entre les *M.S.X.* et leurs principaux concurrents, entraînés par un *Amstrad* aux appétits de conquistador ? Il est vrai que le *Hit Bit* profite de la renommée *Sony,* et que la marque a réalisé un réel effort pour franciser entièrement la machine : prise péritel bien sûr, clavier AZERTY et surtout logiciels intégrés. Mais voyons ce qu'il propose de plus qu'un vulgaire *M.S.X.*

Esthétiquement, la réussite est indéniable. Les stylistes ont rempli leur contrat avec brio. Le *Hit Bit* est racé, tout habillé de noir et gris. Le clavier est agréable, mais très à plat, comme la plupart des micros domestiques. Les touches curseurs, placées à l'extérieur du clavier proprement dit, sont largement dimensionnées et parfaites pour une utilisation rapide. La touche « reset » n'est pas oubliée. Située à côté des touches de fonction de l'éditeur, elle s'en détache visuellement par une couleur rouge, et le risque d'enfoncement involontaire, faible mais possible à cette place, est diminué par un cadre dur entourant cette touche. Son déclenchement n'est possible que par une poussée verticale. Les prises adoptent un classicisme de bon aloi. Ports joysticks sur le côté gauche, entrée cartouche sur le dessus. L'interrupteur automatique a été oublié. Seule consolation, le voyant de mise sous tension est placé juste à côté de la trappe. Est-ce suffisant pour les étourdis et les pressés, tellement habitués à la phrase « Attention, charger la cartouche uniquement à l'arrêt, voyant éteint » qu'ils ne la voient même plus ? Les prises péritel, magnétophone, imprimante, terre, deuxième port cartouche sont regroupées à l'arrière de l'appareil. Jusque là, rien ne distingue le *Sony* de ses frères de standard.

Le logiciel intégré, allié à une cartouche de mémoire vive statique alimentée par piles au lithium, constitue la principale originalité de cette machine. Il s'agit d'un petit ges-

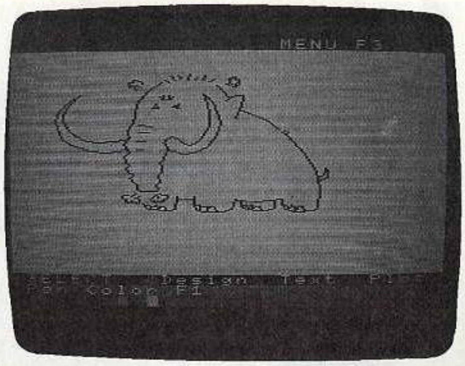
TILTOSCOPE

- **Esthétique :** ★★★★★★
- **Prise en main :** ★★★★
- **Clavier :** ★★★★
- **Graphisme :** ★★★★★
- **Son :** ★★★★
- **Facilité de programmation :** ★★★★
- **Fiabilité K7 :** ★★★★
- **Manettes de jeu :** ★★★★★
- **Ludothèque :** ★★★★
- **Bibliographie :** ★★★★
- **Manuel :** ★★★★★
- **Qualité/prix :** ★★★

tionnaire de fichiers, très simple d'emploi et entièrement francisé. Il suffit de quelques minutes pour en apprendre l'utilisation. Il offre un carnet d'adresses, un planning et un bloc memo. Chaque fiche possède une capacité de neuf lignes de vingt-six signes, soit à peine quatre lignes dactylographiées. C'est peu, mais suffisant pour indiquer le principal. Une fiche est appelée par son titre, par exemple le nom pour le carnet d'adresses, une date pour le planning, mais également par un mot clé. Tous les mots utilisés dans la fiche sont considérés comme tels. Il n'est pas possible de croiser deux mots clés pour effectuer une recherche plus rapide et précise. Si l'on demande « Paris » dans le carnet d'adresses, tous les titres des fiches des personnes demeurant à Paris apparaîtront, et il ne sera pas possible d'affiner en proposant un deuxième mot clé ne s'adressant qu'à ce sous-groupe. Mais en utilisant le mot clé « 75009 », la liste des fiches diminuera...

Magique !

Cet utilitaire sans prétention mais très utile et pratique prend toute sa dimension avec les cartouches de mémoire vive non volatile, sur lesquelles la sauvegarde des informations est instantanée et automatique. Il n'y a aucune instruction à donner ! Rappeler ensuite une information ne dure que quelques secondes, le temps de mise sous tension de l'ordinateur. Magique ! Sans en avoir l'air, c'est un grand pas vers une utilisation accrue de l'informatique à l'intérieur des foyers. De tels programmes existaient déjà, mais sur cassettes ou disquettes. D'où l'obligation de charger le programme lui-même, puis les informations. Sur cassette, ces différents chargements durent jusqu'à plusieurs minutes. Dans ce cas, le bon vieux carnet d'adresses en papier n'a rien à craindre de ses rivaux magnétiques. Avec le *Hit Bit,* la concurrence devient beaucoup plus rude, et cette technique permet d'envisager d'autres applications. Pour être exact, rappelons que Sony n'est pas le seul à proposer ce raffinement sur un micro-ordinateur familial. L'*EXL 100,* de conception et fabrication françaises, utilise des Cemos-RAM de 16 K capables de sauvegarder des programmes de la même manière. Ce procédé n'a malheureusement pas que des avantages. La cartouche *Sony* n'offre que 4 K de mémoire. C'est peu, surtout en regard du prix de vente. Et même en utilisation courante, le plafond de la mémoire sera atteint. Seize ou dix-sept fiches remplies à bloc, et la cartouche demande grâce. En ne notant que l'adresse et le numéro de téléphone, le nombre de fiches montera à une cinquantaine. Si le nombre de vos amis n'est pas trop élevé, ce chiffre suffira. Sinon, une deuxième cartouche se révélera indispensable. Heureusement, le logiciel dispose d'un classement



automatique par ordre alphabétique. Une cartouche 16 K serait pourtant bien venue. Voilà pour l'unité centrale proprement dite. Mais Sony appuie la sortie de son petit dernier par une gamme de périphériques très complète. Un lecteur-enregistreur de cassettes compact, harmonisé au design de l'ordinateur. Cet accessoire est superflu si l'on possède déjà un magnétophone à cassettes, à condition que celui-ci s'entende bien avec les ordinateurs ! En fiabilité, le *Sony Bitrecorder* donne satisfaction. Son utilisation sera exclusivement réservée à l'informatique, car il ne possède pas de haut-parleur.

L'imprimante/table traçante quatre couleurs offre un bon compromis. La qualité de l'impression est suffisante pour les caractères, et elle permet un rendu des graphiques très convenable. Elle donnera satisfaction, à condition de ne pas lui demander l'impossible, et de la manipuler avec précaution, particulièrement au moment du placement du papier. Mais elle offre pour un prix raisonnable un service indéniable.

Sony propose deux manettes de jeu. La première adopte une forme originale, afin d'être prise à pleine main. Le bouton action (au choix à gauche ou à droite) est placé idéalement sous le pouce. Grâce à des ventouses efficaces, ce joystick, utilisé sur une table, est à la fois agréable d'emploi et précis. Sa faiblesse sera principalement pour les jeux nécessitant un va et vient très rapide, comme dans *Hyper Olympic*. La seconde manette est de forme plus classique, mais utilise la technique de liaison infra-rouge. Là, débarrassé du fil de liaison, le confort est total. Le joystick tient très bien en main, le manche, très court, recouvert de caoutchouc anti-dérapant, offre une grande précision. La technique infra-rouge est maîtrisée, et autorise des angles importants entre la manette et le bloc de réception. Seul inconvénient, le prix trop élevé, surtout si on le compare à celui de manettes à infra-rouge proposées sur un autre micro familial.

Dernier périphérique, et non des moindres, le logiciel de création graphique et son *Trackball*. Simple d'emploi et performant, ce *Creative graphics* est une réussite. Le *Trackball* est une sorte de souris à l'envers. Avec un peu d'habitude, on obtient, avec la boule, une excellente précision sans perte de temps. Ce logiciel reprend la technique classique des menus représentés sous forme iconographique. Il suffit d'aller placer le curseur sur le symbole voulu. La loupe est affichée dans un coin de l'écran, on peut ainsi garder la vision d'ensemble et travailler à la loupe. Les nombreuses fonctions favorisent une composition rapide qui n'a rien à envier à celles réalisées sur des tablettes graphiques.

Dernier détail, important : le manuel. Entièrement en français, avec reliure à spirales, la seule efficace, pour garder la page voulue sans contorsion. Le premier est une initiation au M.S.X. Basic. Simple, clair, très progressif, il sera une aide précieuse au vrai débutant. Le second est consacré à la syntaxe complète du Basic, les instructions étant souvent illustrées d'exemples. Un tableau de référence résume synthétiquement les différentes commandes regroupées par genres (affichage, musique, dessin, fichiers...) Les programmateurs chevronnés resteront, en revanche, sur leur faim, puisque la topographie de la mémoire et la configuration de la zone utilisateur sont expédiées en deux pages.

Le *Sony Hit Bit* se place donc au tout premier rang dans la famille M.S.X. Sa totale francisation et son logiciel intégré constituant ses points forts. Son prix élevé reste son principal handicap.

Nous avons aimé :
- le logiciel intégré ;
- la complète francisation ;
- la gamme de périphériques ;

Nous avons regretté :
- le prix ;
- la faible capacité de la cartouche de mémoire vive non volatile ;
- l'absence de sécurité dans le port cartouche.

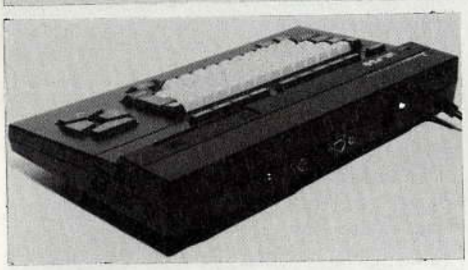
RADIOSCOPIE

- **Origine :** Japon
- **Connexion T.V. :** Péritel
- **Microprocesseur :** Z 80
- **Mémoire vive :** 64 K (+ 16 K vidéo)
- **Mémoire morte :** 32 K + 16 K (logiciel intégré)
- **Mémoire utilisateur Basic :** 28 815
- **Affichage :** 24 lignes de 39 ou 32 colonnes
- **Haute résolution :** 256 × 192 points
- **Son :** 3 canaux sur 8 octaves
- **Couleurs :** 16
- **Entrée cartouche :**
- **Prix :** 3 300 F environ
- **Importateur :** Sony France

MITSUBISHI ML-F80

L'importateur du *Mitsubishi* a retenu la leçon de l'*Amstrad.* Il propose le *ML-F 80* uniquement en configuration complète, avec moniteur couleur et lecteur-enregistreur de cassettes, pour un prix à peine plus élevé que celui du concurrent anglais. Une initiative plutôt originale, pour une machine qui profite par ailleurs d'un clavier AZERTY et d'un design réussi.





Mitsubishi ML-F80. Non, il ne s'agit pas du dernier prototype d'automobile destiné à gagner des rallyes. Tout simplement un nouveau modèle M.S.X., produit par l'un de ces géants japonais dont le savoir-faire s'étend de la voiture à l'ordinateur, parfois en flirtant du côté des instruments de musique, de la moto ou de la hifi selon les cas. La micro familiale est devenue une affaire sérieuse, les bonnes fées se penchent toujours plus nombreuses sur son berceau. Encore un M.S.X. bougonneront les sceptiques. Un nouveau M.S.X. s'exclameront les enthousiastes. Car plus la gamme s'étend, plus la part de marché occupée par ce standard se développera, et les acheteurs trouveront exactement les détails qu'ils cherchent. D'un modèle à l'autre, les différences sont minimes. Esthétique, clavier, prises pour certains périphériques.

TILTOSCOPE

- **Esthétique :** ★★★★★
- **Prise en main :** ★★★★
- **Clavier :** ★★★★★
- **Graphisme :** ★★★★★
- **Son :** ★★★★
- **Facilité de programmation :** ★★★★
- **Fiabilité K7 :** ★★★
- **Manettes de jeu :** norme Atari
- **Ludothèque :** ★★★★
- **Bibliographie :** ★★★★
- **Manuel :** ★★★
- **Qualité/prix :** ★★★★★

Le *Mitsubishi ML-F80* possède 64 K de mémoire vive, et est équipé d'un clavier français AZERTY, complet avec les accents. Il est livré avec un moniteur couleur et un lecteur-enregistreur de cassettes, moyen le plus sûr pour éviter des drames familiaux autour du téléviseur, et pour garder en toutes circonstances l'ordinateur prêt à l'emploi, sans manipulation de fils. Le *F80* joue la carte de la sobriété. Habillé de noirs mat et brillant, avec un clavier blanc et gris, le *Mitsubishi* est élégant et discret. La frappe est facile, malgré un toucher pas très agréable au début.

La disposition n'appelle pas de critique, les touches « return » et curseur sont de bonne dimension.

Branché !

Les branchements ne demandent pas trop de jonglage. L'alimentation est intégrée, le fil d'alimentation est fixe, et l'ordinateur muni d'un interrupteur marche/arrêt, tout comme, bien entendu, le moniteur couleur, relié à l'unité centrale par un cable péritel de diamètre respectable. Saluons cette liaison péritel. Séparé de son moniteur, le *Mitsubishi* pourra se contenter de n'importe quel téléviseur équipé de cette prise, sans que se pose la question du standard. Détail agréable, le moniteur est livré avec un verre filtrant amovible, et le cable de liaison est d'une bonne longueur. Les yeux apprécieront ! Les prises pour manettes de jeu sont placées sur le côté de l'appareil, en compagnie de la prise pour le lecteur-enregistreur de cassettes. Le premier est placé automatiquement sur le dessus, et ne dispose malheureusement pas d'un système de coupure d'alimentation automatique au moment de l'introduction d'une cartouche. Les étourdis risquent de maltraiter leur micro ! Les autres sorties sont regroupées au dos de la machine : deuxième port cartouche, protégé par un cache, imprimante (Centronics), sortie son pour le raccordement d'une chaîne hifi, prise DIN pour le moniteur. Le port à broches, présent sur certains M.S.X., n'est pas au rendez-vous, ce qui n'est pas très grave, puisque le *Mitsubishi* reçoit sans difficulté l'ensemble des périphériques classiques.

Nous avons aimé :
- l'ensemble vendu complet ;
- le rapport qualité/prix ;
- le clavier AZERTY ;

Nous avons regretté :
- l'absence de sécurité dans le port cartouche.

RADIOSCOPIE

- **Origine :** Japon
- **Connexion T.V. :** Péritel
- **Microprocesseur :** Z 80
- **Mémoire vive :** 64 K (+ 16 K vidéo)
- **Mémoire morte :** 32 K
- **Mémoire utilisateur Basic :** 28 815 octets
- **Affichage :** 24 lignes de 39 colonnes
- **Haute résolution :** 256 × 192 points
- **Son :** 3 canaux sur 8 octaves
- **Couleurs :** 16
- **Entrée cartouche :** deux (sans sécurité)
- **Prix :** 4 900 F avec moniteur
- **Importateur :** Seiga

Le *ML-F80* accompagné de son moniteur couleur et de son lecteur-enregistreur de cassettes, est proposé à un prix attractif face à ses rivaux. Avec son clavier AZERTY, il est particulièrement recommandé à ceux qui prévoient une utilisation intensive de leur ordinateur.

TOSHIBA HX-10

Le *Toshiba HX-10* possède l'essentiel de ce que l'on attend d'un M.S.X. 64 K de mémoire vive, batterie de prises, soin du détail. C'est un classique, sérieux et bien conçu, malheureusement non-francisé.

Carré, le *Toshiba* ! Ses concepteurs ont choisi l'option de la rigueur dans les formes générales. Le boîtier est gris foncé et crème. Le clavier blanc et gris foncé est égayé par quelques touches de fonction en bleu, un « stop » en rouge, et un « graph » en vert. Ces quelques notes de couleur agrémentent judicieusement un ensemble qui semblerait aride en leur absence.

Le *HX-10* compte 64 K de mémoire vive, comme la presque totalité de ses compères M.S.X. présents sur le marché français. Equipé d'une prise péritel, il ne pose pas de difficulté de raccordement à un téléviseur moderne. L'alimentation est intégrée, ce qui là aussi facilite la tâche.

Le clavier est de type QWERTY, mais possède les accents (grave, aigu, circonflexe et tréma), pas très faciles d'utilisation à vrai dire. On ne peut envisager l'utilisation courante de ces accents en dactylographie rapide, mais ils sont d'un bon secours lorsque l'on désire imprimer un texte de façon impeccable. Les touches sont sensibles, et disposées très à plat. Comme beaucoup de claviers, celui du *Toshiba* demande un temps d'adaptation, mais donne ensuite entière satisfaction. Raffinement : la touche d'enclenchement des capitales est munie d'un voyant lumineux.

Le port cartouche situé sur le dessus de l'appareil possède une sécurité, ce qui évite d'éteindre manuellement l'ordinateur à chaque fois que l'on introduit une cartouche. Le bouton marche/arrêt se trouve à gauche, les deux prises pour manettes de jeu et la sortie pour imprimante à droite (Centronics), le bus d'extension (protégé par un cache), la prise péritel et la sortie pour magnétophone à cassettes sont regroupées sur la face arrière. Aucune surprise.

Le manuel, malheureusement en anglais, est très complet. Les spécialistes trouveront l'ensemble des détails techniques. Structure de la mémoire, listes des entrées du Bios. Les débutants par contre risquent d'y perdre leur latin, car les instructions Basic sont présentées sèchement, sans commentaires. Il existe heureusement des ouvrages d'initiation au Basic Microsoft utilisé sur les M.S.X., mais on aimerait pourtant trouver dans la boîte de l'ordinateur un manuel aussi clair et complet que possible, qui enseigne aux néophytes les principes du Basic.

La concurrence est rude entre les différents modèles de M.S.X., et chaque détail compte. Le choix d'un modèle s'effectue en deux temps. On se décide d'abord pour un M.S.X., puis pour telle ou telle marque. La norme possède l'avantage d'une force plus importante, et de nombreux atouts. Facilité de programmation, capacités graphiques et sonores. Et le niveau des logiciels, jusqu'ici plutôt moyen, est en progression. Pour s'en convaicre, il suffit de découvrir les adaptations des jeux venus du *Commodore 64* (voir la rubrique « Coup d'œil »). Malheureusement pour les M.S.X., le trouble fête *Amstrad* est arrivé pour bouleverser les cartes du jeu des micros familiaux. Il a pris une bonne part du marché convoité par les japonais... Pour résister, les M.S.X. doivent redoubler de charme.

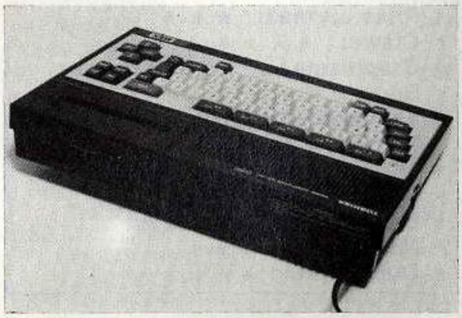
Le *Toshiba HX-10* se présente lui comme un M.S.X. homogène, très classique, mais non francisé, à l'exception de la présence de la prise péritel. Bien fini, il possède quelques raffinements pratiques qui en font un concurrent très honorable face aux chefs de file de la famille M.S.X.

Nous avons aimé :
- l'esthétisme ;
- la sécurité dans le port cartouche ;
- le manuel complet... pour les connaisseurs.

Nous avons regretté :
- le clavier QWERTY ;
- l'absence de manuel d'initiation.

TILTOSCOPE
- **Esthétique :** ★ ★ ★
- **Prise en main :** ★ ★ ★ ★
- **Clavier :** ★ ★ ★ ★
- **Graphisme :** ★ ★ ★ ★ ★
- **Son :** ★ ★ ★ ★
- **Facilité de programmation :** ★ ★ ★ ★
- **Fiabilité K7 :** ★ ★ ★
- **Manettes de jeu :** norme Atari
- **Ludothèque :** ★ ★ ★ ★
- **Bibliographie :** ★ ★ ★ ★
- **Manuel :** ★ ★ ★ ★
- **Rapport qualité/prix :** ★ ★ ★ ★

RADIOSCOPIE
- **Origine :** Japon
- **Connexion T.V. :** Péritel
- **Microprocesseur :** Z 80
- **Mémoire vive :** 64 K (+ 16 K vidéo)
- **Mémoire morte :** 32 K
- **Mémoire utilisateur Basic :** 28 815 octets
- **Affichage :** 24 lignes de 39 ou 32 colonnes
- **Haute résolution :** 256 × 192 points
- **Son :** 3 canaux sur 8 octaves
- **Couleurs :** 16
- **Entrée cartouche :** une avec sécurité
- **Prix :** 3 290 F environ
- **Importateur :** N.A.V.S.





GOLD STAR

Le standard est un joug dont on ne peut se débarrasser. Sous le poids de celui-ci, il est difficile d'affirmer sa personnalité. Certains ont opté pour des extras, tel le *Sony* avec son logiciel intégré, ou le *Yamaha*, capable d'accepter un synthétiseur de son qui le transfigure en une bête musicale. Le *Goldstar*, lui, a préféré se distinguer par son prix. Il s'énorgueillit d'être le moins cher des *M.S.X.*, sans sacrifier à la qualité.

Il possède bien 64 K de mémoire vive, et tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un *M.S.X.*, ou presque.

Esthétiquement, il ne cherche pas à rivaliser avec les dandys de sa classe. Ses touches de fonction de différentes couleurs rehaussent difficilement un boîtier jouant sur les gris. L'ensemble reste un zeste pataud, mais devient rapidement familier. Le clavier QWERTY joue la carte du classicisme. Touches disposées à plat, frappe douce, touches curseur largement dimensionnées, à l'écart du clavier. Seule la touche « return » mérite de petits reproches. Elle n'est ni très grande, ni placée de façon idéale. Mais dans tout ceci, l'habitude compte pour beaucoup.

Du néophyte au vieux routier

La batterie de prises est très complète. Sorties joystick et magnétophone sur le côté droit, port cartouche sur le dessus, muni d'un système de coupure automatique d'alimentation ! Les autres prises sont regroupées sur l'arrière de l'appareil : bus d'expansion à broches, vidéo, audio, RGB (péritel), imprimante. L'alimentation est intégrée, et le cordon fixe. Les voyants de mise sous tension et de capitales ne manquent pas à l'appel.

Le manuel entièrement en français comporte une première partie très réussie. Les différents branchements sont expliqués de façon claire et complète, avec de nombreux schémas à l'appui. Même celui qui n'a jamais touché un micro-ordinateur de sa vie parviendra à maîtriser rapidement ces petits détails qui souvent empoisonnent la vie des néophytes.

L'utilisation de l'éditeur est un modèle du genre, avec un tableau récapitulatif que l'on aimerait rencontrer plus souvent. De même les processus de chargement dévoilent leurs secrets. Que les vieux routiers ne sourient pas. Mieux vaut rabacher qu'omettre ce qui paraît n'être que des évidences, comme la bonne compréhension des messages du type « found » ou « skip ». Toujours dans la même veine, l'initiation au Basic. N'importe qui créera et animera rapidement des lutins, où composera de la musique sur trois canaux. La suite, avec le glossaire des instructions Basic est plus ésotérique, car exemples et petits programmes d'application ont été oubliés.

En revanche, les fins programmeurs trouveront leur bonheur dans les dernières pages, avec des renseignements techniques, le schéma des branchements, le dispositif d'adressage entrée-sortie, etc. De quoi satisfaire les assoiffés de bidouille, les équilibristes du langage machine, les orfèvres du fer à souder.

Le *Goldstar*, grâce à son prix de plusieurs centaines de francs inférieur à celui de la plupart de ses concurrents, se pose en challenger des vedettes du *M.S.X.* Il est complet, et à moins d'attacher une grande importance à la francisation du clavier, offre un excellent rapport qualité/prix.

Patrice DESMEDT





TILTOSCOPE

- **Esthétique :** ★ ★
- **Prise en main :** ★ ★ ★
- **Clavier :** ★ ★ ★ ★
- **Graphisme :** ★ ★ ★ ★ ★
- **Son :** ★ ★ ★ ★
- **Facilité de programmation :** ★ ★ ★ ★
- **Fiabilité K7 :** ★ ★ ★
- **Manettes de jeu :** norme Atari
- **Ludothèque :** ★ ★ ★
- **Bibliographie :** ★ ★ ★ ★
- **Manuel :** ★ ★ ★ ★ ★
- **Qualité/prix :** ★ ★ ★ ★ ★

Nous avons aimé :
- Le prix ;
- Le manuel ;

Nous avons regretté :
- L'esthétique ;
- Le clavier QWERTY.

RADIOSCOPIE

- **Origine :** Corée
- **Connexion T.V. :** Péritel
- **Microprocesseur :** Z 80
- **Mémoire vive :** 64 K
- **Mémoire morte :** 32 K + 16 K (logiciel intégré)
- **Mémoire utilisateur Basic :** 28 815 octets
- **Affichage :** 24 lignes de 39 ou 32 colonnes
- **Haute résolution :** 256 × 192 points
- **Son :** 3 canaux sur 8 octaves
- **Couleurs :** 16
- **Entrée cartouche :** oui, avec sécurité
- **Prix :** 2 590 F environ
- **Importateur :** A.S.N. Diffusion

SPECIALISTE
CONSOLES DE JEUX
ECHANGE/REPRISE/
ATARI/MATTEL/COLECO

MICRO ORDINATEURS
AMSTRAD - ATARI 800XL /130
COMMODORE - EXEL 100
HIT BIT SONY

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris tél. 549.14.50

MATTEL INTELLEVISION

1 CONSOLE MATTEL (PRECISER AVEC OU SANS PERITEL)	450F
5 FROGGER	99F
6 TENNIS	149F
7 HOCKEY	149F
8 SKI	149F
9 BOXE	149F
10 BASKET BALL	149F
11 MAZE A TRON	149F
12 TRON DEADLY DISC	149F
13 BURGER TIME	129F
14 LOCK N CHASE	129F
15 FROG DOG	129F
16 NIGHT STALKER	129F
17 ASTROSMASH	129F
18 SNAFU	129F
19 DRAGON FIRE	99F
20 TURBO	99F
21 LADY BUG	99F
22 DONKEY KONG	99F
23 DONKEY KONG JR	99F
24 VENTURE	99F
25 MOUSE TRAP	99F
26 CARNIVAL	99F
27 HORSE RACING	129F
28 SHARK SHARK	129F
29 SPACE ARMADA	129F
30 REVERSI	129F

PROMOTION
10 K7 MATTEL =
1 CONSOLE GRATUITE

ATARI VCS 2600

124 OINK	99F
125 GORF	99F
126 BARNSTORMING	99F
127 KEYSTONE KAPERS	99F
129 ZAXXON	99F
130 BLUE PRINT	99F
131 VENTURE	99F
132 SCHTROUMPF	99F
133 SOLAR FOX	99F
134 MR DO	99F
135 WIZARD OF WAR	99F
137 CARNIVAL	99F
139 RETURN OF JEIDI	99F
140 FREE WAY	99F
141 FROSBITE	99F
142 RIVER RAID	239F
143 BEAM RIDER	239F
144 LASER GATES	149F
145 DECATHLON	239F
146 SHUTTLE	239F
147 HERO	239F
148 PITFALL II	239F
149 TENNIS	239F

ADAM CBS

43 MICRO ADAM	2990F
44 DRIVE	3290F

K7 DIGITALES

46 ASSEMBLEUR	450F
47 DONKEY KONG	299F
48 DONKEY JR	299F
49 ZAXXON	299F
50 MOUNTAIN KING	299F
51 QUINTANA ROO	299F

54 CONSOLE CBS COLECO 1269F

SUPER PROMO

55 ROLLER CONTROLLER + SLITHER	**349F**
56 VICTORY (POUR ROLLER CONTROLLER)	**99F**

57 MODULE PILOTAGE + K7 TURBO	790F
58 SUPER CONTROLLER	590F
59 FROGGER	99F
60 Q BERT	149F
61 GORF	149F
62 POKER	149F
64 SPACE FURY	149F
65 CARNIVAL	149F
66 SUBROC	149F
67 VENTURE	199F
68 LOOPING	199F
69 LADY BUG	199F
70 COSMIC ADVENGER	199F
71 PEPPER II	199F
72 MR DO	199F
73 SCHTROUMPFS	199F
74 OMEGA RACE	199F
75 PITFALL	199F
76 GUST BUSTER	199F
77 SUPER COBRA	199F
78 TARZAN	370F
79 CABBAGE PATCH KIDS	370F
80 ROCK'N ROPE	370F
81 ANTARTIC ADVENTURE	370F
82 FOOTBALL	370F
83 FRONT LINE	370F
84 WING WAR	370F
85 JUMPMAN JUNIOR	370F
86 DESTRUCTOR	370F
88 WAR GAMES	370F
91 BUMP N' JUMP	370F
92 ROCKY	370F
93 MINER 2049	349F
94 MOUNTAIN KING	349F
95 JAMES BOND	299F
96 ZENJI	249F
97 RIVER RAID	249F
98 HERO	249F
99 BEAM RIDER	249F
100 PITTFALL II	249F
101 KEYSTONE KAPERS	249F
102 DECATHLON	249F
103 NOVA BLAST	299F
104 TELLY TURTLE	299F

2010 ELECTRONICS

OUVERT JUILLET - AOUT DU MARDI AU SAMEDI
de 9h30 à 19h30
Métro : St Placide ou Sèvres Babylone

Crédit CREG

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à:

2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

T23

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondant:

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Frais de port .... 20 F
N° .... F (machine + 50 F)
N° .... F TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

Bosterma

AMSTRAD

Si l'on en croit la carrière fulgurante de l'*Amstrad CPC 464*, son petit frère le *CPC 664*, à lecteur de disquettes incorporé, n'a pas de souci à se faire. Supposition ou certitude ? Périphériques, logiciels, micro, à l'heure des bilans, Tilt enquête.



La compatibilité entre *CPC 664* et *464* est totale dans le sens ascendant : périphériques et logiciels.

L'histoire des frères Amstrad commence comme un conte. Il était une fois une entreprise anglaise d'équipement audio florissante qui regardait d'un œil plutôt interressé le développement du marché de la micro-informatique familiale. Le sort en était jeté. En juin 1984, elle accouche du *CPC 464*. Visiblement toutes les bonnes fées se sont penchées sur son berceau puisque six mois plus tard le nouveau né trône dans 200 000 foyers anglais. Fin février 1985, Amstrad monopolise 18 % du marché de la micro-informatique insulaire, son chiffre d'affaires grimpe de 30 % pour culminer à 69 millions de livres sterling, dont 44 % réalisé à l'exportation. Et ce n'est pas près de s'arrêter, à la fin de cette année civile 600 000 machines devraient être vendues.

L'*Amstrad* tout comme Boy George traverse le Channel avec succès et devient la coqueluche de l'Europe entière. En France son arrivée coïncide avec celle du père Noël. Dès le début du mois de janvier 1985, on se les arrache comme des petits pains. Le bilan qu'effectue Amstrad France fin mars, soit trois mois plus tard, fait ressortir 83 000 ventes (60 % couleur, 40 % monochrome). De quoi donner l'eau à la bouche à beaucoup de constructeurs. Les ambitions sont proportionnelles au succès : 150 000 à 160 000 ventes (prévision en vente linéaire) avant la fin de l'année. Il faut dire que son chiffre d'affaires, 300 millions de francs dépend à 85 % de la micro-informatique. On ne saurait être plus concerné !

Devant tant de réussite, on est fatalement amené à se demander pourquoi l'*Amstrad* perce là où tant d'autres se cassent les dents. Pas de mystères selon Marion Vannier, directrice générale de Amstrad France. *« La recette comporte quatre ingrédients : simplicité, qualité, disponibilité et prix défiant toute concurrence ».* Simplicité : le *CPC 464* (comme le *664*) mise sur l'autonomie ; livré complet avec lecteur de cassettes (ou disquettes) incorporé et moniteur couleur ou monochrome, l'utilisateur doit juste brancher la prise de courant sans se soucier des questions de compatibilité et ça marche ! Qualité : d'après une enquête réalisée en Angleterre, le taux de retour n'excède pas 4 %. Disponibilité : la distribution a été rondement menée et le *CPC 464* figure sur les linéaires des grandes surfaces.

Une très bonne connaissance du marché des composants combinée à des techniques de fabrication spéciales et un montage en Corée garantit les coûts minimes. Cette biographie du *CPC 464* vous a paru fastidieuse ? Ne vous méprenez pas, le *CPC 464* et le *664* ont été conçus dans la même philosophie, ce qui est valable pour l'un, l'est aussi pour l'autre. Pour le banc d'essai du *CPC 664*, reportez-vous au Tilt numéro 18, découpez la partie droite de la photo ou figure le lecteur de cassettes intégré et recollez à la place un lecteur de disquettes 3 pouces Matsushita un peu plus volumineux, transformez l'interface disquette en interface cassette, puis peignez les touches de contrôle en bleu pâle. Vous avez alors un *CPC 664* au prix de 4 490 F monochrome et 5 990 F couleur. Ne modifiez pas le texte à l'exception des commentaires sur le Basic. Le Basic 1.1 du *CPC 664* comprend quelques nouvelles instructions outre les commandes spécifiques de gestion du lecteur de disquettes : « Fill » colorie une surface ; « Mask » trace des lignes pointillées ; « Cursor » contrôle l'affichage du curseur ; « Graphic pen » et « Graphic paper » associés aux paramètres supplémentaires de « Pen » (sélectionne l'état, transparent ou opaque, de l'écran), « Move » (détermine la couleur de l'encre graphique), « Plot », « Plotr », « Draw » et « Drawr » permettent de mieux exploiter les possibiliter graphiques. « Frame » trouve son intérêt dans la programmation d'animations en jeux d'arcade : on synchronise le balayage de l'écran avec les apparitions des images sur le moniteur.

Toujours est-il qu'Amstrad a encore fait

l'impasse sur le sprite fatidique. Allez-y chercher de la logique.
La compatibilité entre *CPC 664* et *464* est totale dans le sens ascendant, tous les périphériques et les quelques deux cents logiciels du *464* tournent sur *664*. Nenni pour la réciproque. Les projets à court terme : des machines à clavier AZERTY, un besoin plutôt pressant quand on vise le semi-professionnel.
La question que l'on se pose c'est si le *CPC 464* survivra à un *664* qui se permet de marcher impunément dans ses plates-bandes. « Paraîtrait que oui » selon toute l'équipe d'Amstrad France. D'abord les deux machines ne ciblent pas la même clientèle. Le *664* s'adresse à des personnes — petits artisans ou médecins — qui n'ont pas encore acheté d'ordinateur rêvant d'un appareil grand public permettant certaines applications professionnelles accessibles sous CP/M. Problème : le format 3 pouces retenu par Amstrad est loin de l'universalité. Si un traitement de texte, un tableur et un programme de gestion de fichier existent déjà en français chez Amsoft à des prix très raisonnables (le comble serait de vendre des logiciels de 4 000 F sur une machine qui en vaut 5 000), le succès du *664* dépend étroitement du bon vouloir des fournisseurs. Notons qu'Amstrad et Hitachi assurent la fabrication de disquettes 3 pouces vierges (boite de 10 : 595 F). En second lieu le prix de vente du lecteur de disquettes du *464* s'affiche à la baisse avec un coût de 2 490 F, rendant son achat plus avantageux que celui d'un *664*.
Reste à voir.

Périphériques

Compatibilité oblige, nous avons testé les périphériques du *464* pour évaluer la garde-robe du *664*.

- *Drive DD1-1 :* l'unité de disquette 3 pouces (standard Hitachi-Panasonic) à alimentation intégrée se branche à l'arrière du *464*. Système ouvert, elle présente une connexion pour un deuxième drive. L'interface abrite une extension ROM renfermant les instructions de contrôle du système d'exploitation *Amsdos* ainsi que des éléments dépendants machine du CP/M et LOGO. Si une version du Dr. Logo de Digital Research est fournie avec le drive, celui qui veut programmer en Assembleur ou utiliser le *debugger* DDT dans le contexte CP/M d'Amstrad peut chercher longtemps une documentation. Il faut l'acheter à part. L'erreur semble être réparée sur le *CPC 664*.

L'*Amsdos* et le CPM, entièrement compatibles, offrent la même structure de fichier. Ils supportent trois formatages différents (secteur de configuration) de cadre de travail identique : simple face - double densité, 512 bytes et 40 pistes, à savoir format SYSTEME (169 K), le format DATA (178 K) et le format I.B.M. (154 K). Pas énorme pour un semi-pro. Le taux de séquence d'exécution s'élève à 12 mS et le temps fixé à 30 mS. Son gros atout, un prix très serré : 2 490 F, le classe en bonne place dans la course au rapport qualité/prix.
Un deuxième lecteur de disquettes 3 pouces, le FD1 se raccordant sur le DD1 est disponible au prix de 1 990 F.

- *L'imprimante DMP1 :* imprimante 80 colonnes (matrice 5 × 7) travaillant à une vitesse de cinquante caractères par seconde elle est livrée avec son câble de connexion (sortie parallèle centronics) et ne requiert pas d'interface externe. Un reproche, sa lenteur et son bruit. Prix : 2 490 F.
- *Joystick JY2 :* rapide, adhérent, mais dur et rigide, ce joystick standard Atari supporte une deuxième sortie joystick, très pratique si l'on veut jouer en duo. Prix : 149 F.

En outre Amstrad présente deux adaptateurs Péritel, les MP1 (CPC 464) et MP2 (CPC 664) au prix de 390 F.
Les lacunes, et il y en a, sont comblées par une entreprise bien de chez nous, Micro-Bureautique 92 (67, boulevard Galliéni, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (1) 642.42.10) qui propose une gamme de cinq périphériques. Premier du lot, un mini-drive 3,5 pouces de 800 K formatés connectable au DD1 et tournant sous contrôle de l'*Amdos* est disponible pour 3 990 F. Un point noir : il faut déjà posséder un drive 3 pouces pour utiliser un 3,5 pouces, ça fait cher le demi pouce ! Avec 1 200 F, vous pourrez vous offrir un modem 75-1200 bauds full duplex à accès direct par bus, son logiciel et un sortie série. Le synthétiseur vocal travaillant à partir de soixante quatre phonèmes français accompagné de son haut-parleur coûte 550 F et le crayon optique 400 F. Micro-Bureautique 92 commercialise aussi un doubleur de joystick pour 250 F et un prolongateur, avec prise péritel et vidéo incorporées.
Une constatation s'impose : Amstrad souffre d'une grave carence au niveau des accessoires graphiques que les programmes d'assistance au dessin ne viennent certainement pas combler. A quand la tablette à digitaliser ?

Bibliothèque

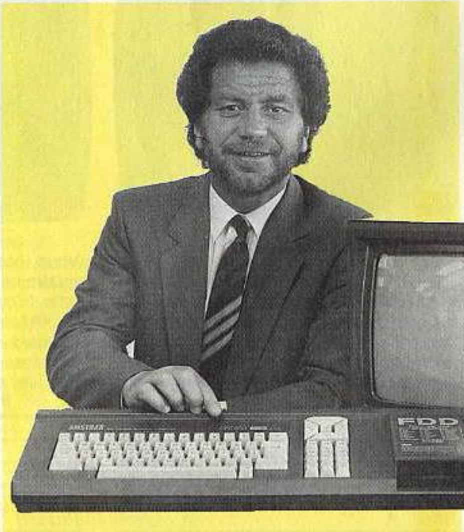
La littérature n'est pas en reste avec onze titres inscrits au catalogue, à savoir : *Amstrad 1ers programmes* (98 F), *Amstrad jeux d'action* (49 F), *Amstrad 56 programmes* (78 F), *Trucs et astuces* (149 F), *Programmes Basic* (129 F), *Amstrad ouvre-toi* (99 F), *L'utilisation de l'Amstrad* (Hachette) et pour ceux que l'électronique intéresse deux services manuels renfermant les schémas du *CPC 464* et du *DMP1* (60 F) et le fameux *Firware*, guide des adresses de la mémoire morte (245 F). La revue *Amstrad CPC 464 user* informe régulièrement des dernières nouveautés. Gageons que le *CPC 664* va bientôt inspirer les foules.

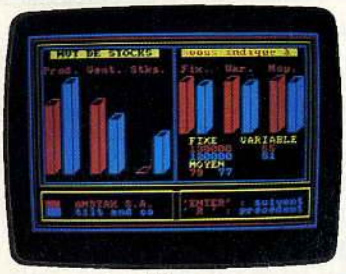
Par ailleurs, les mordus ont la possibilité de se rencontrer et de dialoguer et de suivre des cours au sein de deux clubs. L'*Amster-club* (68, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 93120 La Courneuve. Tél. : (1) 865.79.49) et l'*Amstrad club* dont le siège se situe chez Micro-Bureautique 92.

Logithèque

Côté logiciels, c'est la ruée vers l'or ; déjà plus de cent-cinquante titres. Sentant le vent venir les créateurs français, Cobra soft, Loriciels, Ere informatique, pour ne citer qu'eux se reconvertissent rapidement et adaptent leurs best-sellers (*Meurtre à grande vitesse, Cobra pinball, Le Mystère de Kikekankoi, Le Millionnaire, Macadam bumper*...). De l'opportunisme bien placé. On ne ressort pas très dépaysé d'un voyage dans la ludothèque de l'*Amstrad*, les deux tiers des jeux figurant déjà dans celles du *Spectrum*, de l'*Oric 1/Atmos* ou du *Commodore 64*. Si les graphismes réservent de très bonnes surprises, il est rare que les créateurs aient tenté de tirer parti de ses capacités sonores. Dommage. Reste que les meilleures créations sont anglaises (*Sorcery, Knightlore, Air traffic control, Fighter pilot*...), ainsi que les plus nombreuses. Amstrad, par le biais de la marque Amsoft propose une quarantaine de logiciels en français et une vingtaine en anglais. Leur qualité n'est pas toujours à la hauteur de leur ambition, mais cela dénote d'une volonté de soutenir le produit. Les disquettes sont rares, en revanche. Un handicap pour le *CPC 664* ?
Tilt a sélectionné pour vous vingt-quatre des meilleurs logiciels les plus représentatifs (pas encore testés dans nos colonnes) et dressé un tableau exhaustif (ou presque) de tout ce qui est disponible sur le marché français ; une tache de titan.

Véronique CHARREYRON

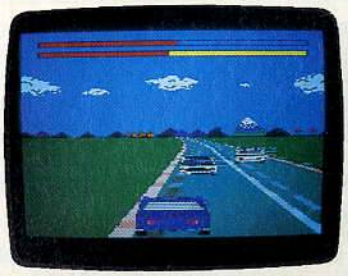




Le millionnaire

Testez vos capacités de gestionnaire à la tête d'une entreprise de cigarettes ou de pétrochimie en pleine crise conjoncturelle ou en régime de croisière. A vous de déterminer à partir des prévisions du marché, votre budget publicitaire, de recherche... Un objectif : faire du profit. Très enrichissant. (K7 Ere informatique).

Type : simulation économique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : —
Prix : B



Rally II

Alignez-vous au départ d'un rallye en dix étapes au volant d'un bolide. Au programme : zig-zag, reprises sportives, virages mortels, conduite de nuit... Les conditions du circuit : courbes, topographie et météorologie, peuvent être modifiées et sauvées. Pour les amateurs de sensations fortes. (K7 Loriciels).

Type : similateur de conduite
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



Sorcery

Vous sillonnez les quarante écrans du royaume à la recherche de vos copains sorciers retenus prisonniers par le grand nécromancier poursuivi par une horde de moines, de djinns, de sangliers et d'yeux assassins. Aidez-vous des objets semés ça et là. Un logiciel enlevé aux graphismes époustouflants. (K7 Virgin).

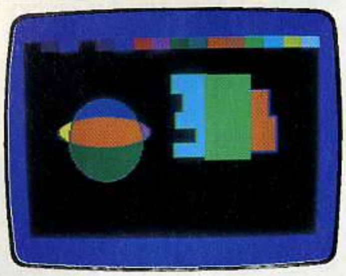
Type : aventure et action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Star watchers

Explorez la voûte céleste, apprenez à reconnaître les constellations et à calculer votre position dans le temps et l'espace d'après les étoiles pour devenir un maître du sextan (navigation) et du télescope. La notice est en français, le logiciel passionnant, les graphismes soignés. Un must. (Disquette Amsoft).

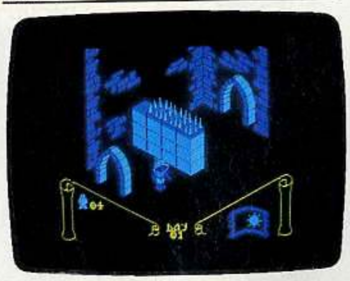
Type : astronomie
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : —
Prix : C



Artwork

Un logiciel d'assistance au dessin qui propose cercles, remplissages, ellipses, cubes, texte, scrolling et tracés dans une palette de 27 couleurs (16 simultanément en basse résolution, 4 en moyenne et 2 en haute). Vous pourrez conserver les plus beaux échantillons sur K7 ou disquette. Très facile à utiliser. (K7 Kume).

Type : dessin
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : —
Prix : B



Knight Lore

Explorateur à midi, loup-garou à minuit, vous avez quarante jours pour dénicher la potion magique qui vous rendra votre intégrité. Attention le manoir du magicien Melkhior est truffé d'objets mortels et de créatures belliqueuses. Un jeu d'aventure graphique astucieux encore plus beau que sur *Spectrum.* (K7 Ultimate).

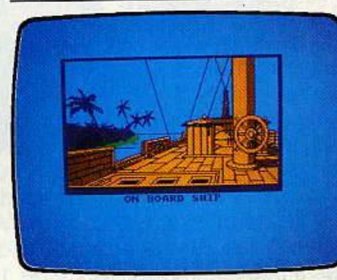
Type : aventure et action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



Strip poker

Un face à face insoutenable autour de cinq cartes. Contre vous, le joueur de poker le plus prisé à l'ouest du Mississipi et la belle Mindy, moins innocente qu'elle n'en a l'air. Toutes les astuces, y compris le bluff et la mauvaise foi sont permises pour remporter l'enjeu : sa robe. (K7 Knightsoft).

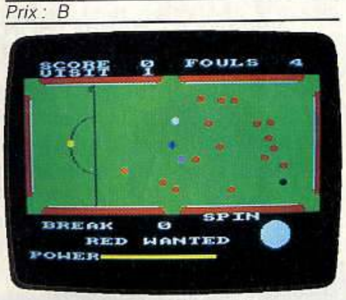
Type : jeu de carte
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



The jewels of Babylon

Aussi fameux que les jardins, les bijoux de Babylone ont fait périr bien des hommes. Généreuse la reine Victoria les offre à une princesse, mais le bateau convoyeur est attaqué par des pirates sanguinaires. Seul rescapé, vous n'avez qu'un but : découvrir leur île et ramener les bijoux. (K7 Interceptor Software).

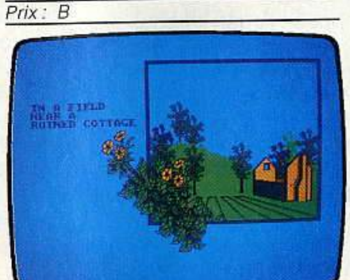
Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : —
Prix : A



Steve David Snooker

Pour les amateurs de tapis vert et de queue, un billard américain sur écran aux mouvements de balle pour le moins réalistes. La force du tir, et les effets donnés à la balle blanche (rotation) sont modulables. Le reste est histoire de stratégie et d'habileté. Les règles manquent de détails. (K7 CDS Micro Systems).

Type : billard
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : A



Heros f Karn

Vous incarnez l'Etranger qui sauva les quatre héros de Karn : Beren le puissant, Istar le sage, Haldir seigneur des elfes et Khadim le nain, des sortilèges de l'Empire des Ténèbres. Des tableaux superbes mais des textes en anglais pour un classique du jeu d'aventure sur *CBM 64.* (K7 Interceptor Software).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : —
Prix : B



Hunchback II

Quasimodo, qu'on ne présente plus, doit collecter les cloches des cinq étages de Notre-Dame en esquivant les flèches, boules de feu et chauves-souris. Il pourra alors aller sonner de son marteau les grosses cloches qui pendent les cordes. Un regret : pas d'Esmeralda en pleur sur *Amstrad.* (K7 Océan).

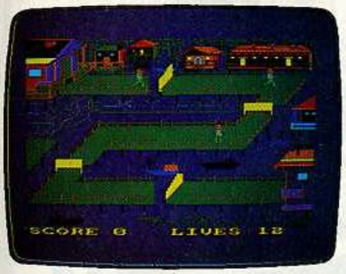
Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : A



Graphologie

Découvrez les mille et une facettes de votre personnalité à travers les jambages, pleins et déliés de votre écriture. Seize critères d'évaluation illustrés sur la notice sont proposés. Ni jeu, ni professionnel quoique conçu par un spécialiste, ce programme vous rendra service si vous cherchez du travail ! (K7 Cobrasoft).

Type : connaissance de soi
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : —
Prix : B



Bridge it

Cité lacustre et maisonnette sur piloti : le rêve caché de 50 % des Français. Mais ont-ils pensé aux problèmes que celà pose pour les retours de fête quand toutes les passerelles qui relient les pontons sont levées. Heureusement un gardien bien intentionné, vous-même, prend le contrôle des leviers. (K7 Amsoft).

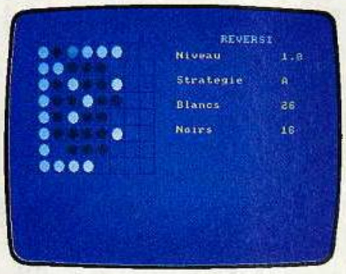
Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : A



Roland Ahoy

Pris dans la série des Roland en tous genres et de qualité variable, Roland Ahoy se distingue par sa toute relative originalité. Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets, et percer le blocus maritime. (K7 Amsoft).

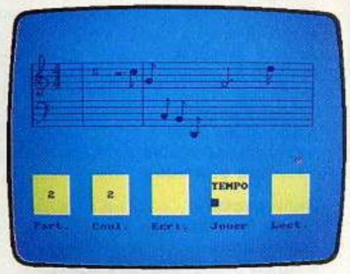
Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : A



Challenger

Il n'est pas vraiment beau, mais il est costaud ce revers made in France. Ecrit 100 % en langage machine avec des algorithmes trapues, il comporte douze niveaux de jeu (à partir du sixième, ça commence à coincer). Le jeu, au joystick, s'avère agréable et les détails de réponse rapides. (K7 Cobra Soft).

Type : reversi
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : —
Prix : B



Amstradivarus

Recopiez des partitions sur la portée ou composez vos propres mélodies et l'*Amstrad* se charge de les jouer fidèlement. Un logiciel innovant, créé par des professeurs de musique, qui brille par sa simplicité. Pour ceux qui veulent travailler leur oreille, *Cours de solfège* permet d'aller plus loin. (K7 Technimusique).

Type : aide à la création musicale
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : n.c.



Pyjamarama

Pauvre Wally se balade dans l'univers complètement démesuré de ses cauchemars à la quête du « dring » d'un réveil salvateur. Pour ne pas mourir de faim, Wally doit avaler des grands verres de lait, et se munir d'objets variés. Des tableaux encore plus beaux que sur *Spectrum*. (K7 Mikro-Gen).

Type : aventure et action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



Fighter pilot

Aux commandes de votre avion de chasse, le fameux Aigle F-15, initiez-vous aux joies du décollage, du vol normal, de l'atterrissage sans visibilité et du combat aérien. Un logiciel époustouflant qui s'est déjà distingué dans notre dossier sur les simulateurs de vol sur *Spectrum* (Tilt n° 20). (K7 Digital integration).

Type : simulateur de vol
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



Mr Wong's loopy laundry

Les blanchisseurs hors pair, ceux qui lavent plus blanc que blanc viennent de Chine, mais comme les autres, ils sont à la merci de fers à repasser fous qui les empêchent de collecter les chemises et pantalons. Aidez M. Wong à s'en tirer avec son arme secrète, le jet d'amidon. Un jeu sans histoires. (K7 Amsoft).

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : A



Combat Lynx

Dans la lignée d'*Apocalypse now*, un logiciel qui vous emmène en pleine guerre mondiale à bord d'un hélicoptère offensif. Selon les niveaux de jeu, vous êtes responsable du ravitaillement en troupes, en fuel, munitions de trois à six bases. Gare aux surcharges, à l'armée de terre et à l'aviation ennemie. (K7 Durell).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Special operations

Au cours d'une patrouille de routine, les avions alliés ont découvert un centre militaire de recherches avancées. Vous avez huit jours pour photographier le centre, ramener un échantillon de virus, tout détruire... Sachez vous entourer d'hommes compétents. Un wargame assez varié. (K7 Lothlorien).

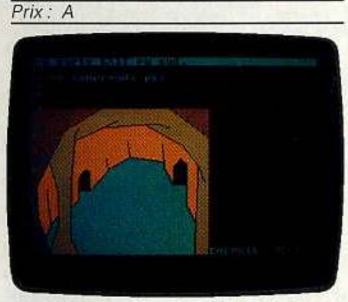
Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



Master Chess (Echecs et mat)

Grand ou petit roque, prise en passant, tous les coups licites sont permis dans ce jeu d'échec puissant (10 niveaux de jeu, 6 000 mouvements, ouvertures variées). Un regret : les temps de réponse de l'ordinateur sont parfois très longs. Numéro 1 du hit-parade des ventes. (K7 Amsoft).

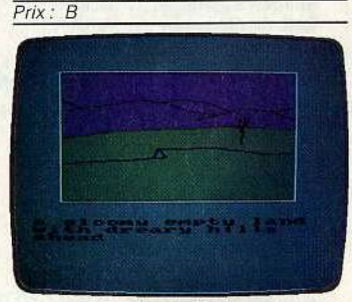
Type : jeu d'échec
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : —
Prix : A



Le mystère de kikekankoi

Loriciel nous sert du réchauffé avec son mystère. On ne saurait s'en plaindre, la sauce a été très appréciée sur *Oric 1/Atmos*. Vous devez donc délivrer une jeune fille retenue prisonnière par un savant fou dans un temple aux mille recoins. Les graphismes ont fait un net progrès. (K7 Loriciels).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : —
Prix : B



The Hobbit

Que l'on se réjouisse dans les foyers, Bilbo passe de *Spectrum, CBM 64, Oric 1/Atmos* sur *Amstrad* sans prendre une ride. Revers de la médaille : pas l'ombre d'une nouveauté graphique, un peu frustrant vu les capacités de la machine. Un livre de Tolkien en anglais est joint. (K7 Melbourne House).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

MICRO STAR

LOGICIELS	CONCEPTEUR	TYPE	PRIX
Air traffic control	Hewson	Contrôle aérien	A
AHHH	CRL	Action	n.c.
Alien 8	Ultimate 8	Aventure graphique	n.c.
Amélie minuit	Ere informatique		B
American football	Amsoft	Sport	A
Amiral Graf Spee	Amsoft Temptation Soft	Action	A
Amsgolf *	Amsoft	Sport	A
Amstrad graph	Microprogramme 5	Création graphique	B
Android one	Vortex	Action	n.c.
Animal, végétal, minéral	Amsoft	Educatif	A
Archon	Electronic Art	Stratégie	B
Attaque astrale	Amsoft	Action	A
Attaque au laser	Amsoft	Action	A
Aventure au château	Micro Application	Aventure	A
Aventure classique	Amsoft	Aventure texte	A
Back packers	n.c.	Action	n.c.
Battle for Midway	PSS	Wargame	B
Beach head	Access	Action	A
Blagger	Alligata	Action	A-B
Bridge player	CPS	Bridge	B
Briseurs d'atomes	Amsoft	Action	A
Bruce Lee	Data Soft	Action	A
Chess III	Ere Informatique	Echec	B
Chopper squad	Interceptor	Action	A
Climb it	Thynesoft	Action	B
Cobra	Cobra Soft	Action	B
Cobra pinball	Cobra Soft	Flipper	B
Code runner	Brotherbund	Action	B
Colonic	Free Game Blot	Action	A
Confusion	Insentine	Labyrinthe	n.c.
Cubit	Amsoft	Action	A
Daley Thompson's Decathlon	Océan	Sport	
Dao	Cobra Soft	Aide création graphique	B
Dark star	Design Design	Action	B
Death pit	Durell	Action	n.c.
Decatlon	Océan	Sport	A
Defendordie	Alligata	Action	B
Détective	Amsoft	Cluedo	A
Digger barns	Câble Software	Action	n.c.
Empire of Kana	Interceptor	Aventure	B
Er Bert	Microbyte	Action	A
Erik the Wiking	Firebird	Action	B
Everyone is a Wally	Micro-Gen	Aventure-Action	B
Exécution	Mind System	Action	n.c.
Exocet *	Amsoft	Action	A
Fantasia Diamond	Hewson	Aventure	A-B
Fire ant	Mogul	Action	B
Flight path 737	Anirog	Simulateur de vol	B
Fnail pace	n.c.	Action	n.c.
Football manager	Addictive	Sport	A
Force 4	Cobra Soft	Réflexion	B
Forest at world's end	Interceptor	Aventure	A
Fred l'électronicien	Amsoft	Action	A
Fruit machine	Amsoft	Jack Pot	A
Fruity Frank	Kuma	Action	A
Galaxia	Kuma	Action	A
Ghostbusters	Activision	Action-Aventure	B
Gilligan's gold	Océan	Action	B
Golf de dingues	Amsoft	Sport	A
Gouhls	Micropower	Action	A
Hard at mack	Electronic Arts	Action	B
Histo quizz	Cobra Soft	Educatif	B
House of Usher	Anirog	Action	B
Hunchback	Océan	Action	A
Hunter Killer	Protek	Action	B
Hyperspace 4	Cobra Soft	Aventure	B
Interplanetery tradder	n.c.	Action	n.c.
Jack and the bean Stalk	Thor	Action	A
Jardins hautes	Amsoft	Action	A
Jeannot le rouge	Amsoft	Action	A
Jet boots Jack	Activision	Action	n. c.
Jet set Willy	Software projets	Action	B
Johnny Rebs	Lothorien	Wargame	B
Karl's treasure hunt	SSS	Action	A
Kong strikes back	Océan	Action	A
La course à la boussole	Amsoft	Educatif	A
La peste interstellaire	Amsoft	Action	A
L'ardoise magique	Amsoft	Educatif	A
La 3e dimension	Amsoft	Action	A
La ville infernale	Cobra Soft	Action	B
Le labyrinthe de Sultan	Amsoft	Action	A
Le mécano de la centrale *	Amsoft	Action	A
Le pendu	Amsoft	Educatif	A
Le géographe	Amsoft	Educatif	B
Lettres magiques	Amsoft	Educatif	A
L'horloger 1	Amsoft	Educatif	A
L'horloger 2	Amsoft	Educatif	A
Logo	Kuma	Géométrie	C
Les bijoux de Stradus	Amsoft/Kuma	Aventure	A
Les envahisseurs de l'au-delà	Amsoft	Action	A
Les faucons de l'espace	Amsoft	Action	A
Macadam Bumper	Ere informatique	Flipper	B
Manic miner	Soft Projects	Action	A
Match Day	Océan	Sport	A
Message from Andromede	Interceptor	Aventure Graphique	A
Meurtre à grande vitesse	Cobra Soft	Enquête policière	B
Micro-Sapiens	Ere informatique		B
Mission	Ere informatique	Action	B
Mission detector	Cobra Soft	Action stratégie	B
Mister freeze	Firebird	Action	A
Monopolic	Amsoft	Monopoly	B
Munch it	Tynesoft	Pacman	n.c.
Music composer	Kuma	Création musicale	B
Mutant monty	Amsoft	Action	A
Night boosters	Cobra Soft	Action	B
Nombres magiques	Amsoft	Educatif	A
Nom de code mat	Amsoft	Action	A
Oh momie	Amsoft	Action	A
One on one	Electronic Art	Sport	B
Pilote de grand prix	Britannia	Action	A
Pinball wizard	Sagittarian	Flipper	A
Planete base	Ere informatique		B
Pole position	Atari Datasoft	Sport	A
Polichinelle	Amsoft	Action	A
Quasimodo	Amsoft	Action	A
Raid bungeling boy	Brother Bund	Aventure	B
Raid over Moscow	Access	Action	A
Read coats	Lothorien	Wargame	B
Real in of impossibility	Electronic art		B
Return to Eden	Level 9	Aventure graphique	A-B
Ring of darkness	Winter Soft	Aventure graphique	B
Roland à Lascauy *	Amsoft	Action	A
Roland aux oubliettes	Amsoft	Action	A
Roland en fuite	Amsoft	Action	A
Roland voyage dans le temps	Amsfolt	Action	A
Roland fait des petits trous	Amsoft	Action	A
Salut l'artiste	Amsoft	Assistance au dessin	B
Série noire	Micro Application	Aventure policière	B
Sir Lancelot	Melbourne House	Action Aventure	A
Star avager	Kuma	Action	A
Star commando	Terminal Software	Action	A
Stat	Logistick	Educatif	A
Stress	Cobra Soft	Action	B
Superbio	Logistick	Biorythme	A
Survivor	Anirog	Action	n.c.
Tales of Arabian nights		Aventure	A
Tank Buster	Design Design	Action	A
Technicien fed	Hewson	Action	B
Test match	CRL	Sport	n.c.
The pyramid	n.c.	n.c.	n.c.
The quill	Gilsoft	Création graphique	n.c.
The tripods	Red Shift	Aventure	A
Une affaire en or	Free Game Blot	Simulation économique	B
Wild bunch	Fire Bird	Action	n.c.
World war 3	Free Game Blot	Action	B
World's Cup foot	Artic		A
Xanagames	Amsoft	Scrabble	A
50 000 lieues sous les mers	Amsoft	Action	A
3 D Starstrike	Realisme Soft	Action	B
3 D Fight	Loriciels	Action	B

PRIX: A = moins de 100 F ; B = de 100 F à 200 F ; C = de 200 F à 300 F ; D = de 300 F à 400 F ; E = de 400 F à 500 F ; F = plus de 500 F.
* Existe en disquette 3' en anglais pour 149 F.

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE TILT

EXCLUSIF DÉMENT NOUVEAU KIAI

Tous les nouveaux logiciels éducatifs

Les meilleurs jeux de rôles et le courrier des aventuriers fous.

Découvrez les soft ludiques de la rentrée

Les secrets du karaté sur ordinateur

ET AUSSI une B.D. inédite, le bilan du CES de Chicago, et un «Actuel» explosif...

TILT N°24

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX A PARTIR DU 4 SEPTEMBRE

MICRO-ORDINATEURS — **J.B.G. ELECTRONICS** — **LOGICIELS**

163, avenue du Maine 75014 PARIS - Tél. : 541.41.63 - 541.44.54 - Métro Alésia

Ouvert de 10 h à 20 h du lundi au samedi - Ouvert en août

ATARI

- 1 ATARI 130 XE 1 990 F
- 2 ATARI 520 ST 9 990 F
- 3 LECTEUR DE DISQUETTES ATARI 1 990 F
- 4 LECTEUR DE K7 ATARI 449 F
- 5 IMPRIMANTE 1020 4 COULEURS ATARI 890 F
- 6 IMPRIMANTE 1027 COURRIER ATARI 2 590 F
- 7 IMPRIMANTE 1029 MATRICIELLE ATARI 2 090 F
- 8 TABLETTE TACTILE ATARI 649 F

DISQUETTES

- 9 GHOTSBUSTERS 239 F
- 10 BRISTLES 299 F
- 11 DALLAS QUEST 249 F
- 12 POLE POSITION 249 F
- 13 BRUCE LEE 249 F
- 14 ZAXXON 249 F
- 15 RESCUE OF FRACTALUS 449 F
- 16 BALLBLAZER 449 F
- 18 ARCHON II 399 F
- 19 ULTIMA III 649 F
- 20 LODE RUNNER 399 F
- 21 STEALTH 349 F
- 22 WHISTLERS BROTHERS 349 F
- 23 FLIGHT SIMULATOR II 590 F
- 24 ATARI TEXTES 900 F
- 25 GESTION DE DONNÉES 150 F
- 26 GESTION FAMILIALE 120 F
- 27 MACRO ASSEMBLEUR 450 F
- 28 LA CHASSE AUX FAUTES 200 F

K7

- 41 SPITFIRE ACE 149 F
- 42 F 15 STRIKE EAGLE 199 F
- 43 ENCOUNTER 149 F
- 44 PITFALL II 179 F
- 45 RIVER RAID 179 F
- 46 POLE POSITION 149 F
- 47 ZAXXON 149 F
- 48 MIR DO 149 F

COMMODORE 64

- 49 COMMODORE 64 RVB 2 590 F
- 50 LECTEUR DE DISQUETTES
- 51 LECTEUR DE K7 COMMODORE 64 AVEC AUTOFORMATION 490 F

DISQUETTES

- 52 BRUCE LEE 195 F
- 53 ZAXXON 195 F
- 54 DALLAS 195 F
- 55 SPY VS SPY 449 F
- 56 ULTIMA III 649 F
- 57 ON COURT TENNIS 249 F
- 58 ZENJIE 249 F
- 59 HEROS 249 F
- 60 GHOSTBUSTER 239 F
- 61 TOY BIZARRE 239 F
- 62 BEAMRIDER 239 F
- 63 NOVA BLAST 199 F
- 64 MOONSWEEPER 199 F
- 65 SUMMERGAMES II 490 F
- 66 THE RIFHTSTUFF 450 F

AMSTRAD

- 67 GHOSBUSTER 115 F
- 68 MSX YASHIKA 64 K 2 590 F
- 69 AMSTRAD CPC 64 MONOCHROME 2 890 F
- 70 AMSTRAD CPC 64 C COULEUR 4 390 F
- 71 AMSTRAD CPC 64 MONOCHROME AVEC LECTEUR DE DISQUETTE 4 490 F
- 72 AMSTRAD CPC 64 COULEUR AVEC LECTEUR DE DISUQETTE 5 990 F
- 73 GILLIGANS GOLD 115 F
- 74 SIR LANCELOT 115 F
- 75 SORCERY 115 F
- 76 ANDROID ONE 115 F
- 77 HUNCHBACK 115 F
- 78 JET SET WILLY 115 F
- 79 FLIGHT PATH 737 115 F
- 80 THE HOBBIT 115 F
- 81 DECATHLON 115 F

MSX

- 82 LECTEUR DE K7 TOUS MICROS 399 F

K7

- 98 ZAXXON 189 F
- 99 FLIGHT PATHJ 737 159 F
- 100 SORCERY 139 F
- 101 BEAM RIDER 149 F
- 102 HERO 149 F
- 103 RIVER RAID 149 F

COLECO PROMO

- 111 MOONSW WEEPER 270 F
- 112 SUBROC 250 F
- 113 SAMMY LIGHT FOOT 250 F
- 114 FROGGER 250 F
- 115 POPEYE 250 F
- 125 MINER 2049 370 F
- 126 FATHOM 270 F
- 127 ZENJI 249 F
- 128 PIFTALL 249 F
- 129 ORIC ATMOS 895 F

De nombreux autres titres disponibles - Renseignements et commandes par téléphone

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE à retourner après l'avoir rempli à :
JBG ELECTRONICS - 163, avenue du Maine 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Contre remboursement .... F
N° .... F Frais de port * 20 F
N° .... F Total .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Je règle contre remboursement (+ 30 F) ☐ par chèque ☐ ci-joint à l'ordre : JBG ELECTRONICS

* 50 F pour les machines

T 23

LE FLIP, C'EST CHIC

Tilt vengeur, extra-balles, high scores, étoiles sur les bumpers, les micro-flip font recette (en « nickels » S.V.P.). Avec son nom prédestiné, Tilt ne pouvait pas ignorer le sujet plus longtemps. Diagnostic : la balle d'argent n'a pas fini de rouler, ni le « it's more fun to compete » de clignoter.

Travelling sur un homme anonyme accoudé à un bar, perfecto sur le dos, décibels dans les oreilles, demi à portée de la main. Lui faisant face : une machine ventrue et scintillante. Gros plan sur la main droite qui glisse une pièce dans la fente puis se crispe sur le lance-billes. Action... C'est parti pour un flipper d'enfer en technicolor et son dolby stéréo. Pour ne rien vous cacher, voici un scénario qui manque d'originalité : cette scène se renouvelle à peu près dix fois par jour, de Hong-Kong à Berlin depuis deux générations.

Cependant à l'aube des années 80, le billard a troqué son appellation d'« électronique » contre celle d'« informatique ».

Le flipper sur ordinateur c'est, fréquemment beaucoup mieux que le « en dur » pour peu que le programmateur ait su tirer parti des kilos octets. Bien souvent les algorithmes de calcul de trajectoire de balle mangent énormément de mémoire, alors que l'esthétique et les redéfinitions se partagent les miettes. Côté véracité, il n'y a pas lieu de se plaindre : *Tilt* vengeur, « nickel » à introduire pour payer, étoiles *extraballs*. Tout est là... sauf l'aspect physique et hautement symbolique, paraît-il du jeu. N'essayez pas, dans le feu de l'action, de donner des coups de poings à votre malheureux micro-ordinateur, il ne vous le pardonnerait jamais.

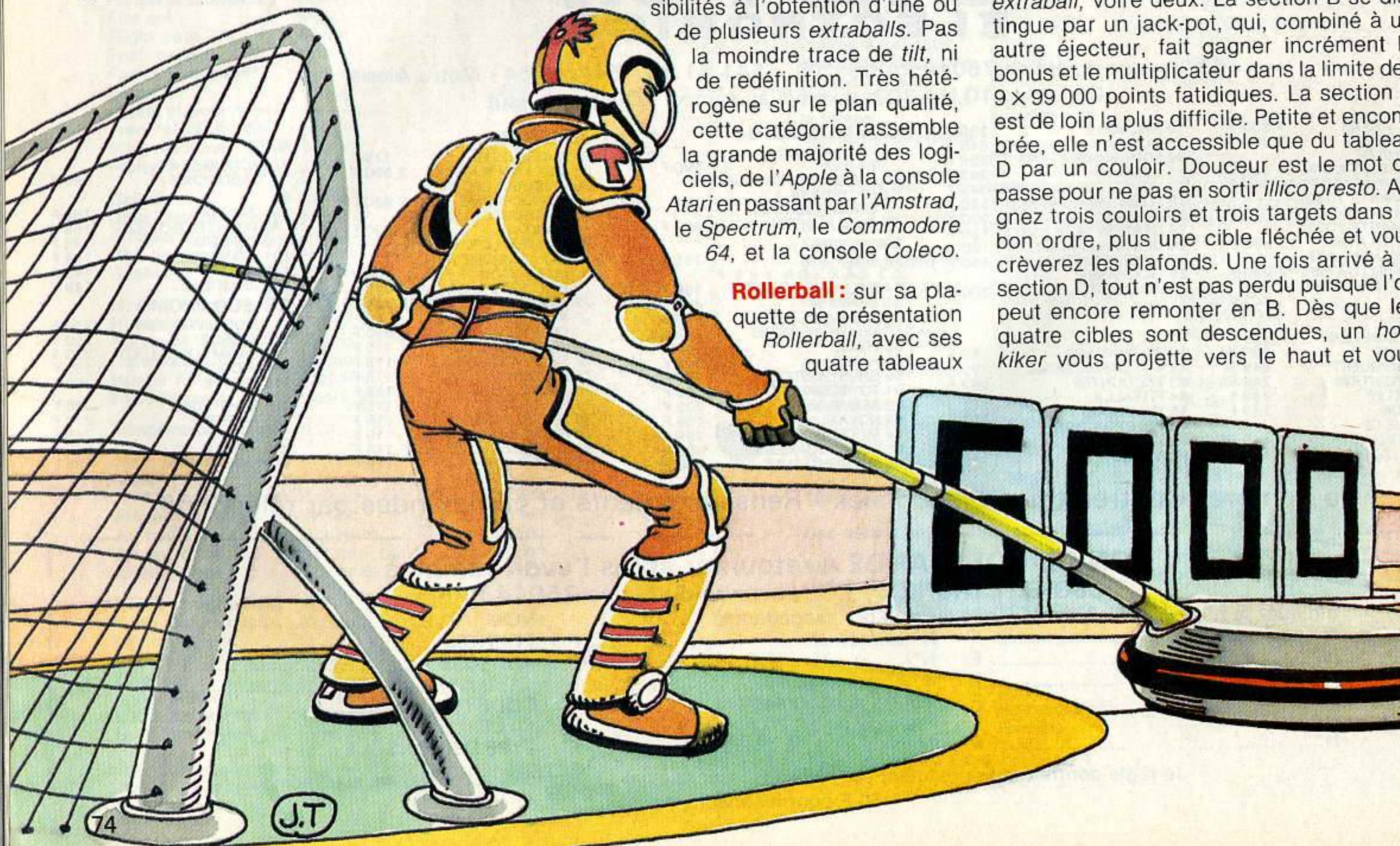
Parmi les logiciels, nous avons distingué quatre catégories en fonction du degré de sophistication. Remarquez que cela n'est pas lié au plaisir que l'on prend à jouer.

Flips en vrac

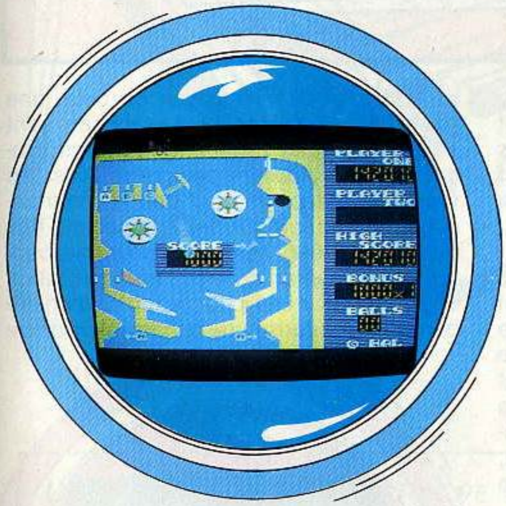
Sous ce chapeau on retrouve les flippers un peu rudimentaires qui limitent leurs possibilités à l'obtention d'une ou de plusieurs *extraballs*. Pas la moindre trace de *tilt*, ni de redéfinition. Très hétérogène sur le plan qualité, cette catégorie rassemble la grande majorité des logiciels, de l'*Apple* à la console *Atari* en passant par l'*Amstrad*, le *Spectrum*, le *Commodore 64*, et la console *Coleco*.

Rollerball : sur sa plaquette de présentation *Rollerball*, avec ses quatre tableaux mis bout à bout, a plus l'air d'une planche à repasser que d'un flipper. Autre impression sur l'écran de votre *MSX* où un *scrolling* magique, des graphismes soignés, des mouvements de boule proches de la réalité (avec jeu de reflet, s'il vous plaît) et une heureuse harmonie de bleu et de marron, le métamorphosent en un flipper tout ce qu'il y a de plus respectable. Des capacités sonores extrêmement réalistes renforcent encore cette impression.

Un examen plus approfondi du plateau révèle quatre paires de flippers, sept *bumpers*, trois tourniquets, cinq butoirs agrémentés d'éjecteurs de balles, jack-pot, cibles et couloirs en tous genres dont les fonctions varient selon les tableaux. Dans la section A par exemple, un éjecteur particulièrement mal placé permet - lorsqu'on l'atteint neuf fois de suite - de remporter une *extraball*, voire deux. La section B se distingue par un jack-pot, qui, combiné à un autre éjecteur, fait gagner incrément le bonus et le multiplicateur dans la limite des 9 × 99 000 points fatidiques. La section C est de loin la plus difficile. Petite et encombrée, elle n'est accessible que du tableau D par un couloir. Douceur est le mot de passe pour ne pas en sortir *illico presto*. Alignez trois couloirs et trois targets dans le bon ordre, plus une cible fléchée et vous crèverez les plafonds. Une fois arrivé à la section D, tout n'est pas perdu puisque l'on peut encore remonter en B. Dès que les quatre cibles sont descendues, un *hole kiker* vous projette vers le haut et vous

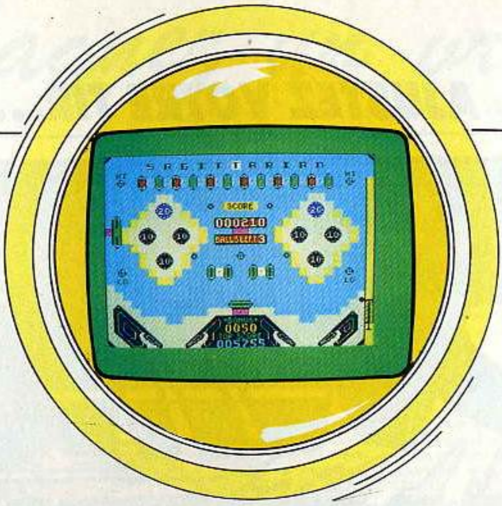


empochez au passage un bonus conséquent. Ce qui peut paraître compliqué sur papier est relativement aisé sur le « terrain », tout du moins lorsque l'on se cantonne aux forces « novices » et « moyen ». C'est une autre histoire dès qu'on s'attaque à « expert » et « pro ». La bille vole à une vitesse incroyable, les rebondissements frisent le démentiel. Coincer la balle avec les flips, faire des fourchettes ou des rebondis relève du domaine du quasi impossible (pour moi en tout cas).
Rollerball se joue seul ou en duo à l'aide d'un joystick à deux boutons d'action, un



trackball ou plus modestement un clavier. Les touches sélectionnées situées aux extrémités empêchent toute confusion. Le tir est modulable selon la pression exercée. Dommage que ce flip très fouillé, tant sur le plan graphique que sonore, manque d'imagination et de souplesse. On en fait assez rapidement le tour. (Cartouche Hal Laboratory pour *MSX*).

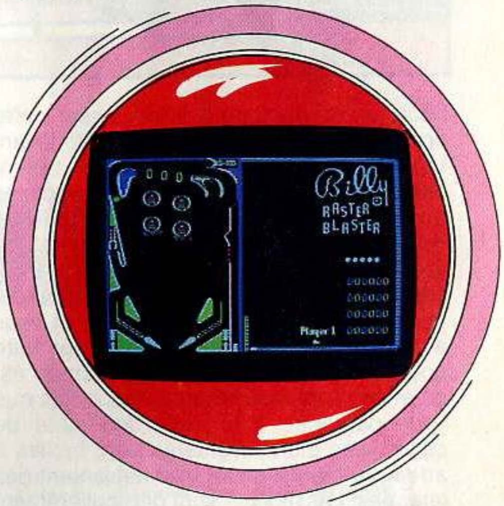
Pinball Wizard : si *Rollerball* fait dans la longueur, *Pinball Wizard* cible la largeur avec deux flippers siamois joints par leurs côtés. L'ensemble, bleu et jaune paille est décidément très à la mode. Au sommet, un véritable cheval de frise, composé de douze



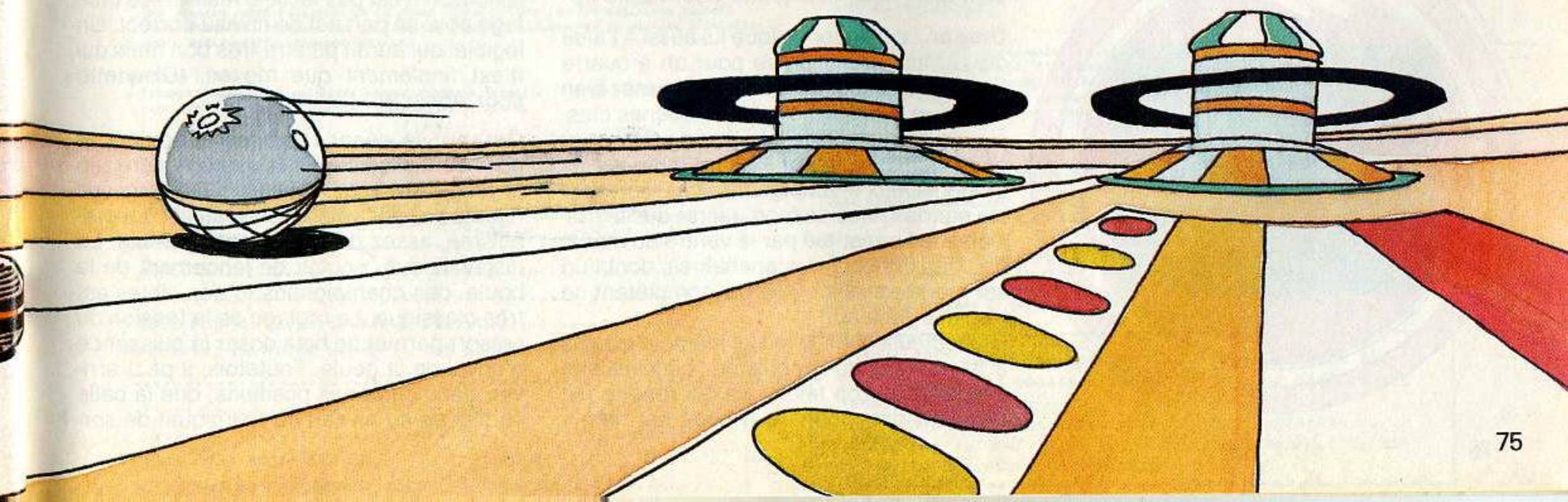
rollovers reliés aux lettres Sagittarian, barre le tableau. Quand toutes les lettres sont allumées, chaque cible touchée agrémente le bonus de 50 points jusqu'à 1 000 points ou l'*extraball*. Pas très difficile, me direz-vous. Erreur, c'est seulement que *Pinball Wizard* se révèle peu prolixe côté points. Si le seul et unique compteur grimpe jusqu'à 999 999 points, un joueur moyen dépasse rarement 20 000 points en cinq balles. Pour témoin, un *bumper* équivaut à 10 ou 20 points alors que partout ailleurs il en vaut 10 à 50 fois plus. Les cibles touchées font varier la valeur des butoirs : elles les augmentent, les diminuent ou ouvrent le bonus, ainsi que les deux chutes latérales. En revanche, pas l'ombre d'un multiplicateur de bonus. Le compteur, très lisible tourne comme dans les vieux billards électriques et décompte le score point par point. Un peu de nostalgie à bon compte. Les bonus et le *topscore* s'affichent en bas du tableau. *Pinball Wizard* qui se joue seul au clavier ne

Petit lexique
file : couloir
spinner : tourniquet
hole kiker : éjecteur de balle
kicker : butoir
block : brique
bumper : champignon
target : cible (fixe ou mouvante)
side pocket : couloir latéral
center gate : porte centrale
extraball : extra-balle
rollover : roule-dessus.

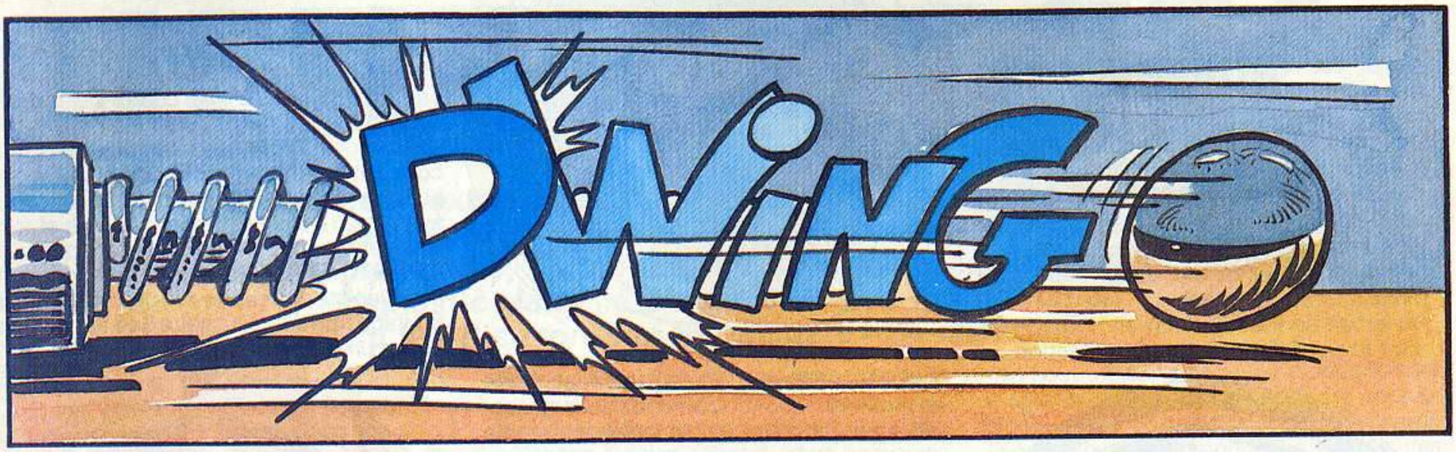
devient rigolo qu'à partir de la troisième vitesse. Aux niveaux inférieurs, la balle semble atteinte de neurasthénie et jouer devient crispant. En vitesse 5, par contre, cela déménage. Le lancement de la balle est à force proportionnelle. On peut se faire plaisir en coinçant la balle malgré quelques vibrations et, dans un mouvement subtil, la rattraper avec l'autre flip. Un flipper honnête et très lisible auquel nous ne reprocherons que trois choses : des déplacements parfois invraisemblables, des bandes un peu molles et un bruitage trop sec. (Cassette Sagittarian pour *Spectrum* et *Amstrad*).



Raster Blaster : ce flipper est très classique mais c'est pourtant l'un des mieux réalisés sur *Apple*. Le plateau lui-même occupe la moitié de l'écran. Il est assez dépouillé et ne contient aucun graphisme d'agrément, en dehors d'un pseudo-sigle Apple sur chacun des champignons. Deux niveaux sont disponibles : dans le niveau facile, les portes de sortie latérales sont toujours fermées, tandis que dans le niveau difficile, ces portes ne sont fermées que si vous avez au préalable touché certaines cibles. Vous pouvez bien évidemment régler la tension du ressort de lancement. Mais vous pouvez aussi permuter l'allumage des couloirs de passage de la boule à l'aide des ▶

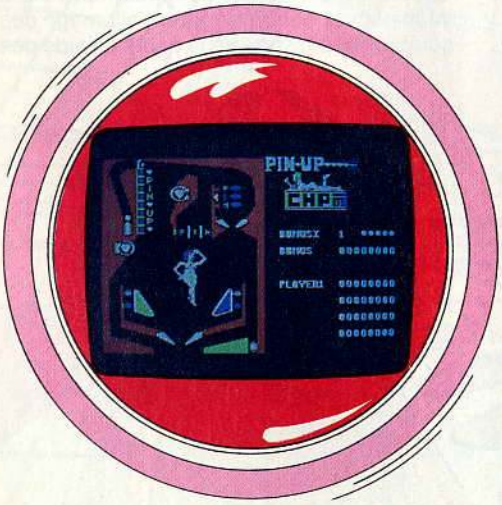


BLOQUEZ LA BOULE, AJUSTEZ VOTRE TIR...

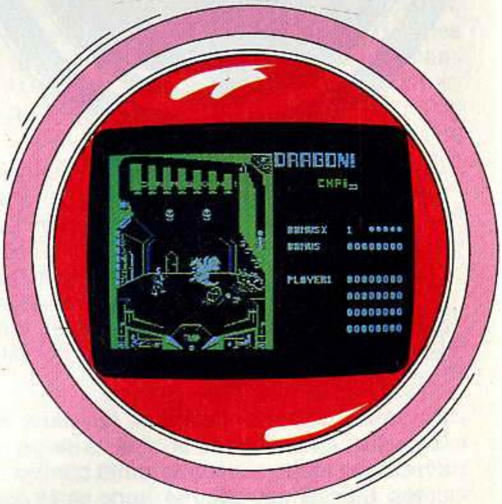


boutons, de manière à faire passer cette boule dans un couloir rapportant davantage de points. Trois « trappes » retiennent les boules, une fois les six cibles frontales touchées. Lorsqu'une boule se trouve capturée, une boule supplémentaire vous est attribuée. Une fois les trois « trappes » remplies, les boules qu'elles contiennent sont libérées simultanément et vous aurez fort à faire pour ralentir leur fuite éperdue. La mutiplication des bonus est obtenue progressivement chaque fois que vous parvenez à toucher une série de cibles. Les cibles frontales sont faciles à atteindre mais il en va tout autrement des latérales. Les flippers sont particulièrement performants. Ils sont rapides et très précis. Ainsi peut-on, sans difficulté, réaliser des fourchettes, des amorties et bloquer la boule sur un flipper, bien que celle-ci persiste à être animée de soubresauts peu réalistes.
L'inclinaison simulée est assez importante sans être exagérée. Un bon flipper pour un à quatre joueurs, aux bruitages efficaces. (Disquette pour *Apple II*).

Pin-up : un à quatre joueurs peuvent jouer à tour de rôle sur ce flipper, à l'aide du joystick. Le graphisme est correct sans être fabuleux. Une « superbe » pin-up orne le centre du jeu et les deux champignons sont agrémentés d'un cœur. La disposition des éléments est assez originale. La boule est lancée à partir d'un couloir situé à gauche, à mi-hauteur. De plus, deux petits flippers, situés à droite, permettent de toucher certaines cibles. C'est d'ailleurs la seule façon de les atteindre. Le réglage de la tension du ressort est peu efficace car il lui faut être quasi au maximum pour que la boule accepte de partir. La plupart des cibles sont placées verticalement, ce qui augmente la difficulté. Ces cibles permettent la multiplication des bonus, mais paradoxalement, l'obtention des bonus eux-mêmes est une affaire nettement plus compliquée.
Les flippers sont moyennement rapides et souffrent de deux défauts. Tout d'abord, ils manquent de précision et dans certains cas (fourchette ou rattrapage d'une boule particulièrement rapide), la boule traverse carrément le flipper sans rebondir sur lui. Ensuite, s'il est possible de bloquer la boule sur un flipper sans problème, il peut arriver, avec le flipper gauche, qu'elle refuse ensuite désespérément de bouger. En revanche lorsqu'elle ne se bloque pas, elle redescend au contraire très vite le long du flipper, ce qui rend son contrôle assez ardu. Malgré ces défauts, ce jeu reste d'un niveau correct, d'autant que les bruitages sont bien faits. (Disquette pour *Apple II*).



Dragon : ce flipper se joue lui aussi à l'aide du joystick et est prévu pour un à quatre joueurs. Le décor du plateau est assez bien réalisé et représente une des scènes classiques des jeux d'aventure : un courageux chevalier combattant seul un monstrueux dragon. Deux champignons sont représentés par des têtes de mort, tandis que le troisième est constitué par le ventre du monstre. Deux prisonniers enchaînés, dont l'un est mort depuis longtemps, complètent ce tragique tableau.
Malheureusement le jeu lui-même n'est pas à la hauteur du graphisme. L'inclinaison simulée est trop faible, ce qui rend le jeu trop lent par moment. Il nous est même arrivé de bloquer, à cause de cela, une boule dans un tourniquet. Les flippers sont assez lents (par rapport aux autres programmes sur *Apple*) et peu précis. Ainsi, les fourchettes rapides sont peu recommandées car une fois sur deux, le second flipper n'a pas réagi assez vite pour intercepter la boule. Par contre, l'immobilisation d'une boule sur un flipper se fait de manière correcte et autorise une bonne précision de



tir. Les cibles verticales et diagonales contrôlent l'obtention des bonus et leur multiplication n'est pas facile à réaliser. Le bruitage pour sa part est de niveau correct. Un logiciel qui aurait pu être très bon mais qui n'est finalement que moyen. (Disquette pour *Apple II*).

Galaxy : le décor représente, comme le nom de ce logiciel le laisse entendre, un paysage cosmique, avec trois champignons figurés par des vaisseaux spatiaux. Le graphisme, assez dépouillé, est agréable. La disposition du couloir de lancement de la boule, des champignons et des cibles est très classique. Le réglage de la tension du ressort permet de bien doser la puissance d'envoi de la boule. Toutefois, il peut arriver, dans certaines positions, que la balle se bloque au niveau du tourniquet de sor- ▶

Concours COBRA PINBALL

AMSTRAD



Gagnez un vrai flipper !

Eh oui ! Gagnez un VRAI flipper grâce à COBRA SOFT. Pour cela il vous suffit de posséder un micro-ordinateur AMSTRAD et le logiciel COBRA PINBALL et de faire le meilleur score...(modalités de participation expliquées dans la boite).

COBRA PINBALL est un logiciel de simulation de flipper vraiment extraordinaire car la balle a vraiment des réactions naturelles. Vous disposez également d'un véritable massage, très réaliste. Ce flipper dispose de tous les éléments d'une vraie machine : couloirs, tourniquets, bumpers, extra-ball, cibles, spécial, loterie, etc... En plus il est paramétrable par le joueur !

Classé n°1 au TOP TEN (le hit-parade du logiciel) pour la version ORIC ce logiciel devrait devenir un classique pour l'AMSTRAD.

RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DE VOTRE REVENDEUR !

"Beau comme un camion" vous connaissez ? Splendide comme un flipper, vous allez connaitre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, mais aussi en qualité. (HEBDOGICIEL)

"Un jeu d'adresse sympa, bien fait, comme on les aime !" (JEUX ET STRATEGIE)

"un excellent flipper, très réaliste." (TILT)

"La ruine des fabricants de vrais flippers..." (VOTRE ORDINATEUR)



COBRA Soft

Programmeurs, contactez-nous !

LA PLUS GRANDE COLLECTION DE LOGICIELS FRANCAIS POUR AMSTRAD 464 et 664 !

■ **MEURTRE A GRANDE VITESSE** 180 F
Une enquête policière à bord du TGV ! Un logiciel passionnant et original : de VERITABLES indices sont fournis dans la boîte ! Ce logiciel déjà disponible sur Oric et Thomson a été salué par la presse comme un des meilleurs jeux de l'année.

■ **COBRA PINBALL** 140 F
Cet extraordinaire logiciel, copie conforme d'un véritable flipper, est appelé à devenir un classique possédé par tous les amateurs d'Amstrad. Dans cette simulation tout est conforme à l'original : bumpers, cibles, couloirs, tourniquet... loterie, extra-ball, spécial et bien sûr un véritable Tilt ! 100% langage machine. Des mois de travail pour l'un de nos programmeurs vedettes.

■ **NIGHT BOOSTERS** 120 F
La revanche de Tron ! Une course infernale au guidon de votre moto hypersustentée à propulsion ionique... Un duel impitoyable entre deux joueurs ou contre l'ordinateur. Clavier ou joystick.

■ **CHALLENGER REVERSI** 130 F
Une version super-puissante de ce grand classique des jeux de réflexion (appelé aussi Othello). L'algorithme utilise les dernières recherches en matière d'intelligence artificielle. Langage machine.

■ **STRESS !** 120 F
Echappez au fantôme qui hante ce vieux manoir écossais... A déconseiller formellement aux personnes cardiaques ! Clavier ou joystick.

■ **COBRA** 120 F
Une version ultra-rapide de ce grand classique des jeux d'arcade mettant en scène un serpent dont la queue s'allonge, s'allonge... Evidemment il est entièrement en langage machine. Clavier ou joystick.

■ **LA VILLE INFERNALE** 120 F
Au volant de votre bolide, retrouvez votre chemin dans cette ville immense et inhospitalière. Graphismes en trois dimensions. Un jeu où l'on peut jouer seul ou à plusieurs et mêlant intelligence, débrouillardise, sens de l'orientation... et de l'humour ! Clavier ou joystick.

■ **D.A.O** 120 F
Un utilitaire très puissant qui vous permettra de créer vos dessins directement à l'écran et de profiter des possibilités graphiques de l'Amstrad. Routines en langage machine. Clavier ou joystick.

■ **SUPERCOPY** 120 F
Un utilitaire utilisable dans vos propres programmes (ou avec D.A.O) pour faire des copies d'écran directement sur votre imprimante Amstrad (quelque soit le mode graphique). En plus ce logiciel en langage machine met à votre disposition un SPOOLER de taille réglable qui vous permettra de continuer à vous servir de l'ordinateur pendant l'impression. Compatible imprimantes Amstrad, GP-100, GP-500.

■ **HISTO-QUIZZ (Multi-Quizz)** 120 F
Jeu de connaissance idéal pour jouer en famille. Il est fourni avec un questionnaire basé sur l'histoire de France. Vous pouvez créer vos propres questionnaires : cinéma, géographie, etc... et pourquoi pas participer à une bourse d'échange...

■ **FORCE 4** 120 F
Une version superbe d'un jeu de réflexion où, comme dans les Echecs ou le Reversi, l'ordinateur peut donner sa mesure et être un compagnon de jeu agréable. On peut jouer à deux ou choisir un adversaire parmi ceux proposés par l'ordinateur (différents niveaux de jeu).

■ **GRAPHOLOGIE** 150 F
Le premier logiciel de graphologie assistée par ordinateur. A partir des éléments descriptifs d'une écriture, l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Sérieux (par ses fondments théoriques) et amusant par ses applications, Graphologie a été écrit par un psychologue passionné d'analyse d'écriture depuis plus de 20 ans. Logiciel livré avec un livret explicatif et des exemples.

■ **MISSION DETECTOR** 120 F
La guerre galactique fait rage ! Commandant le croiseur amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète ZICRA. Attention ! l'armada Kargon qui vous attaque est composée de 6 bases spatiales ultra-modernes équipées d'écrans protecteurs répulsifs et anti-radar...
Jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs.

■ **HYPERSPACE 4** 120 F
Une aventure spatio-temporelle qui vous conduit de l'Egypte antique au 21ème siècle en passant par le Far-West... Un jeu d'aventure aux graphismes superbes où toute votre intelligence et votre astuce vous seront nécessaires pour ne pas vous égarer dans la quatrième dimension !

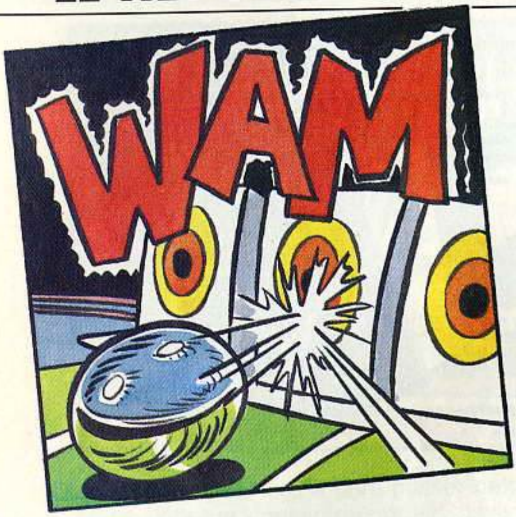
à suivre... (85/41.36.16)

En vente dans les boutiques spécialisées ou par correspondance en renvoyant le bon ci-dessous à
COBRA SOFT 5, avenue monnot 71100 CHALON S/Saône.

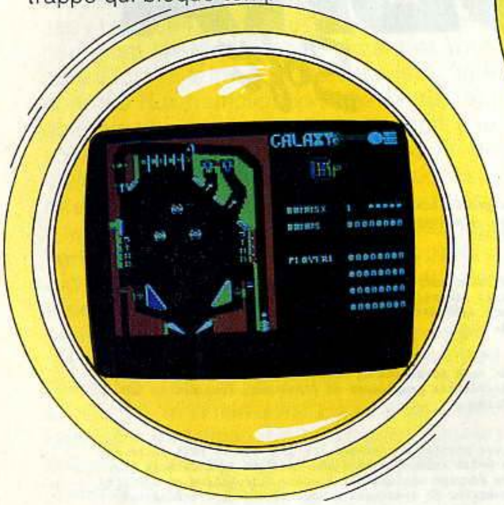
NOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL .... VILLE ....
Veuillez me faire parvenir les programmes suivants :
....
....
....
....
(les prix sont TTC). Port : 10 F
Ci-joint mon réglement soit : Total: ....

COBRA SOFT *adapte actuellement ses logiciels sur disquette pour les possesseurs de* **CPC 664** *et de lecteurs pour* **CPC 464.**
Les personnes intéressées doivent nous contacter au téléphone suivant 16/85 41.36.16 (l'après-midi) ou par courrier à l'adresse habituelle.

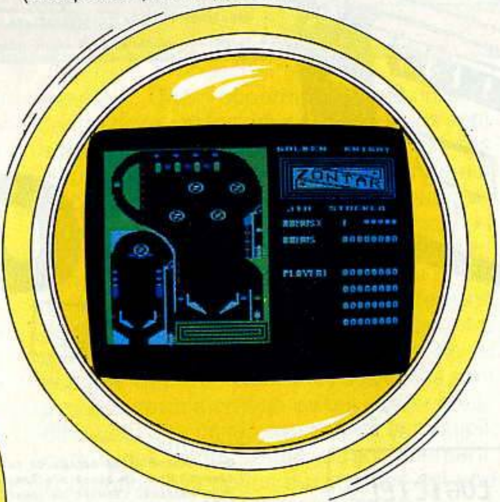
LE TILT C'EST L'ANGOISSE DU FLIPPER-MAN, LA REVANCHE DU FLIP



tie du couloir de lancement. Les cibles, latérales, sont bien disposées et pas trop faciles à atteindre. En haut à droite du plateau, deux petits couloirs se terminent par une trappe qui bloque temporairement la balle



et donne droit à des points supplémentaires. Les bonus et leur multiplication s'obtiennent de manière classique en touchant les cibles. Les flippers sont relativement rapides et précis, mais les fourchettes très rapides sont cependant interdites. On peut facilement bloquer la boule sur un flipper et ajuster ensuite le tir avec une bonne précision. Le déplacement de la boule est rapide et ses rebonds sur les bandes et les champignons simulent bien la réalité. Le seul niveau disponible est de difficulté moyenne. On peut cependant regretter l'impossibilité de bouger le plateau car la boule s'engage assez facilement dans les deux couloirs de sortie latéraux. Le bruitage est correct. Un bon flipper pour un à quatre joueurs se jouant lui encore au joystick. (Disquette pour *Apple II*).





Pinball Paradise : composé de quatre flippers, pour un à quatre joueurs, avec un seul niveau pour chacun, ce logiciel se joue uniquement au joystick.
Le niveau le plus intéressant est le dernier, « Zontar », et c'est aussi le plus original. En effet, il comprend en fait deux flippers en un. Le premier, le plus grand est assez classique. Les champignons, décorés d'un Z, sont bien disposés et les cibles, latérales, permettent l'obtention des bonus et leur multiplication. Mais une fois la boule sortie de ce plateau, elle n'est pas perdue pour autant. Elle arrive alors directement dans le couloir de lancement du second plateau, beaucoup plus petit et situé à gauche du premier. Ce dernier ne comprend qu'un champignon et trois cibles et la boule en ressort bien sûr beaucoup plus vite. Le réglage de la tension du ressort de lancement est bien fait et permet un contrôle assez précis du tir de départ. Les flippers, moyennement rapides sont relativement précis et autorisent des fourchettes correctes. Le blocage de la boule est efficace. Elle redescend ensuite suffisamment lentement pour permettre un tir précis. Un flipper intéressant et original. (Disquette Knight Software, pour *Apple II*).

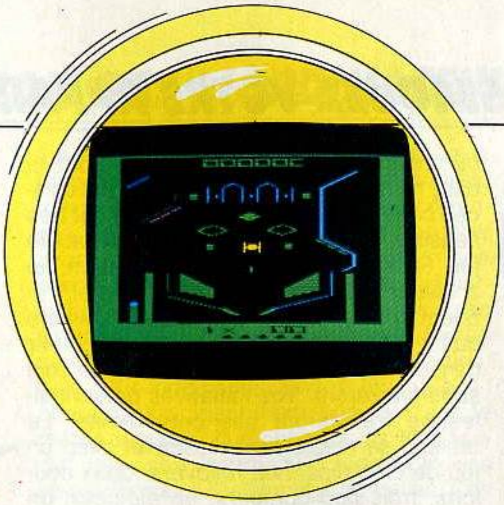
Flipper Skipper : on entame avec *Flipper Skipper* la série des logiciels qui se permettent des privautés avec l'ancêtre, des flippers dénaturés diraient les puristes. Effectivement, à part le patronyme et son système de cibles et d'*extraball*, il ne garde rien du vrai flipper. Pas de *bumpers*, pas de couloirs et même pas de flips, où va-t-on ? Parler de mariage de la pelote basque et du squatch sur fond maritime serait, si ce n'est plus clair, du moins plus juste. Pelotte basque donc, puisqu'il faut à l'aide de deux « coupelles » appelées abusivement flippers rattraper les balles et les renvoyer vers des cibles du genre plage, hutte, arbre... très stylisés, niche de chien et tortue baladeuse. Attention quand une forêt est décimée (facile lorsque la boule y est, c'est l'hécatombe) les tortues se muent en banc de cinq poissons puis en crabes valant assez cher. Le chien détient les clés de l'*extraball* et ne vous les remet que si vous percutez les six millions de sa chaîne deux fois de suite. Le tout accompagné d'un cadeau bonus ! La fin du jeu est marquée, après cinq balles, par la rupture des digues et une inondation fatale à tout le monde, sauf à la tortue. Le bruit du ressac n'est pas mal rendu. Les voies de la réussite passent sans conteste par la maîtrise de la balle au rebond. Point ne suffit de placer les flippers

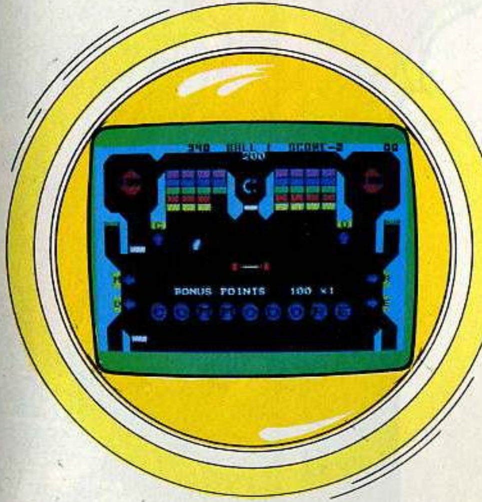


en dessous de la bille, il faut encore les incliner dans le bon sens pour peaufiner la trajectoire. Les rebonds, qui deviennent de plus en plus difficiles au fil du jeu, mettent un peu de piquant dans cette sauce assez fade. Passé 10 000 points, la hutte flottante se transforme en pare-chocs mobile (enfin un *bumper*). A 20 000 points, c'est l'angoisse : la balle passe à un mouvement rapide. Enfin à 30 000 points, ne misez plus uniquement sur vos réflexes, la tête intervient aussi (un peu).
Chaque balle rouge ou blanche doit être rattrapée avec la coupelle de la même couleur. Difficile mais pas vraiment exaltant. Cette particularité est présélectionnée à partir du niveau 2 jusqu'au 4. *Flipper Skipper* peut se jouer à deux, mais le compteur assez rudimentaire n'indique qu'un score à la fois (et le plus haut score).
Datant de 1983, on peut reprocher à ce logiciel, deux ans plus tard, d'avoir pris un sacré coup de vieux et de friser parfois l'infantile. (Cartouche Spectravidéo pour *Colecovision*).



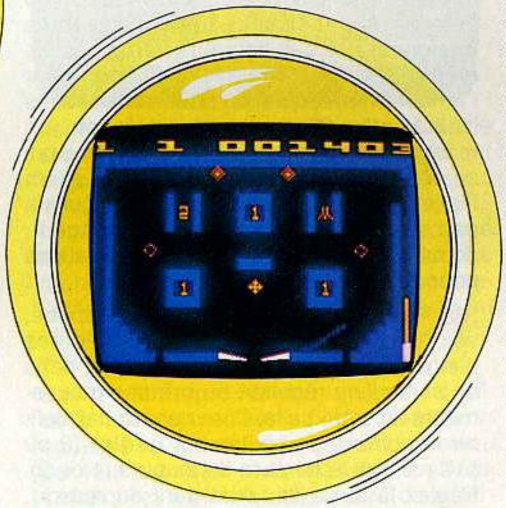
Pinball Spectacular : comme son nom ne l'indique pas, ce logiciel ne vous propose rien de bien spectaculaire. L'unique tableau de jeu remplit tout l'écran : en son milieu, deux « murs de briques » sont séparés par une fiche « Commodore », aux coins supérieurs, deux *bumpers* et, réparties sur le tableau, cinq fiches à abattre. Le contrôle de la balle est exécuté par deux paddles, l'un en milieu d'écran, l'autre à la base du flipper. Dès la mise en jeu de la première boule, l'action se révèle particulièrement lente. Le paddle inférieur renvoie votre balle sans grande nervosité, l'autre lui donne la





direction voulue afin de l'envoyer percuter les murs de briques. Ces derniers s'effacent dès qu'ils sont touchés puis réapparaissent après l'obtention d'un bonus.
Les différentes autres fiches abattues, lorsqu'elles clignotent, feront de même augmenter votre score. Lorsque vous aurez « domestiqué » vos paddles vous pourrez découvrir certaines façons bien spécifiques de frapper la balle afin d'accélérer le mouvement de l'action et de donner au jeu l'intérêt qui lui manque. Le graphisme et les bruitages, quant à eux, sont bien ordinaires et contribuent à faire de *Pinball Spectacular* un logiciel sans surprise. (Cartouche Commodore pour *C 64*).
Ayant décidé envers et contre tous d'offrir un panorama complet des logiciels disponibles, nous avons été remuer les cendres et nous en avons ramené deux flippers qui tournent sur la console *Atari 2 600*.
Résultat : pas terrible, mais vu les potentialités de la machine, il ne faut pas se montrer trop difficile.

Bumper Dash : il arrive en tête avec un flipper très sobre, tout en largeur, et relativement complet : *rollovers*, couloirs, tourniquets, targettes, cibles fixes et mouvantes. L'affichage de trois lettres successives et côte à côte, consécutives aux passages sur les *rollovers*, fait apparaître deux renvoyeurs de balle à l'embouchure des tranchées latérales. Refaites cela une deuxième fois et vous en êtes quitte pour une sixième balle !
Les targettes et les cibles gèrent le bonus et son multiplicateur, alors que le tourniquet augmente leur valeur de 1 à 9.
Bref, un flip pour solitaire qui ne se perd pas dans les détails superflus, pas très riche mais efficace. (Cartouche Spectravidéo pour *Atari 2600*).



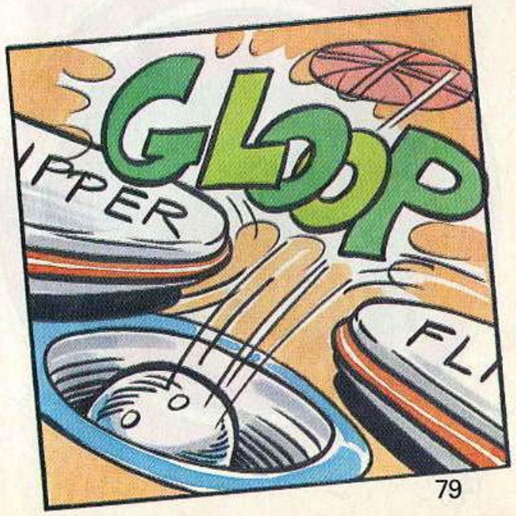
Vidéo Pinball : voilà un flip taillé à la hache qui a le mérite de ne pas nécessiter trop d'efforts. La bille part ou elle veut avec visiblement une répulsion assez marquée pour la sortie. C'est bien, cela doit être le seul flip auquel on peut jouer et marquer des points tout en lisant son journal !
Pas fameux, mais il existe une excuse toute trouvée : en 1981 on ne faisait pas de miracles. (Cartouche Spectravidéo pour *Atari 2600*).

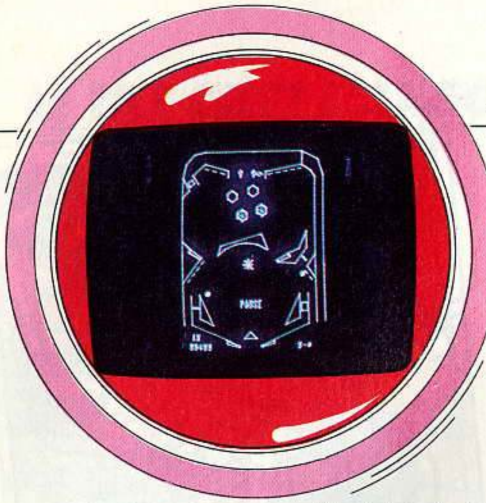
Apocaliptilt

Le *tilt*, c'est l'angoisse du flipper-man, la revanche du flip maltraité, la rançon de la gloire qui en un clin d'œil fait disparaître des minutes d'acharnement, des bonus pas volés. Bref, c'est l'essence même du flipper. Certains programmateurs l'ont bien compris.

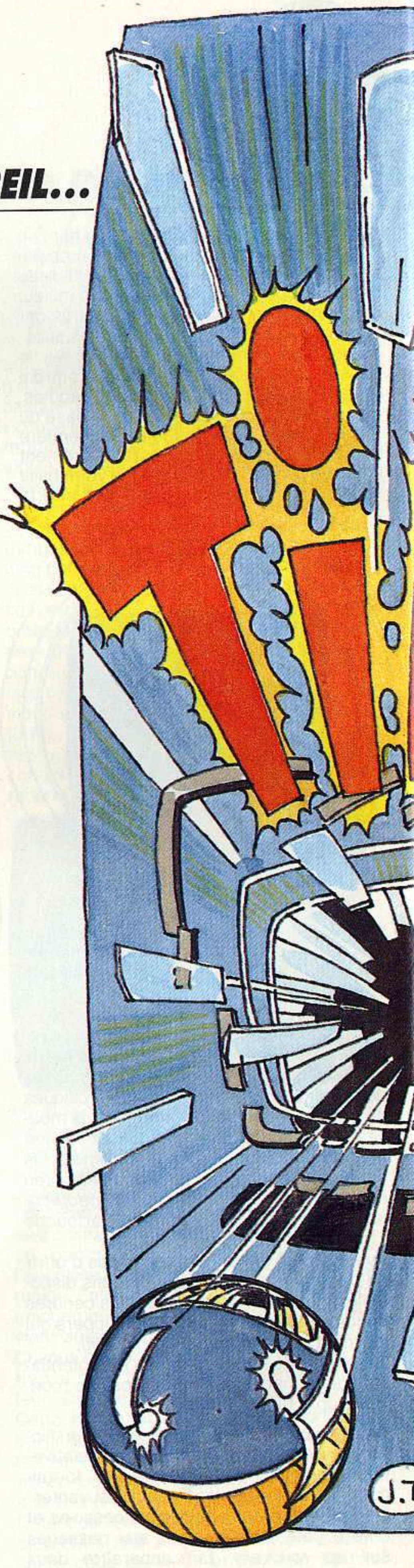
Flipper Pinball : retour à la case console avec un flipper d'écolier dessiné à la craie sur le tableau noir du *Vectrex*. Formes géométriques, traits tirés au cordeau, angles aigus qui pointent, rien de très accueillant pour le nostalgique des délires psychédéliques de bar. Et pourtant le tableau est relativement complet : deux paires de flips, cinq jeux de cibles escamotables, trois couloirs, quatre butoirs hexagonaux et autant de tourniquets. L'action prime.
Au milieu du tableau, un obstacle intermittant en forme d'étoile porte le nom sinistre de coupeur de balles. Si une bille le heurte alors qu'il est en action (toutes cibles touchées dans l'ordre, associées aux flèches de prime), elle est immédiatement coupée et vous vous retrouvez avec deux billes sur le même tableau. Bonjour les réflexes. Si ce moyen d'accéder aux *extraballs* est déjà inhabituel, il existe encore mieux et moins fatigant : le récupérateur de billes. En place quand une bille emprunte les couloirs inférieurs généralement sans retour, il la retient et la rejoue. Pour ce faire il suffit d'éteindre tous les diamants sis entre les couloirs. Attention cela ne dure qu'un court instant.
A côté de ces nouveautés, voisine un système de bonus et multiplicateur de bonus tout à fait classique. Les vibrations de l'espace de jeu, actionnées par la manette de commande, ne sont pas longues à provoquer le *tilt* pernicieux qui ▶





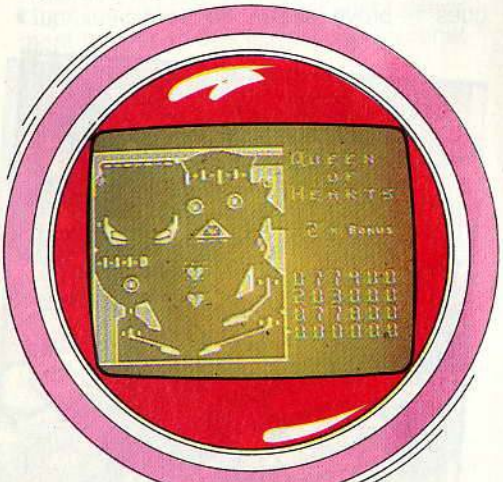


SECOUEZ VOTRE APPAREIL...



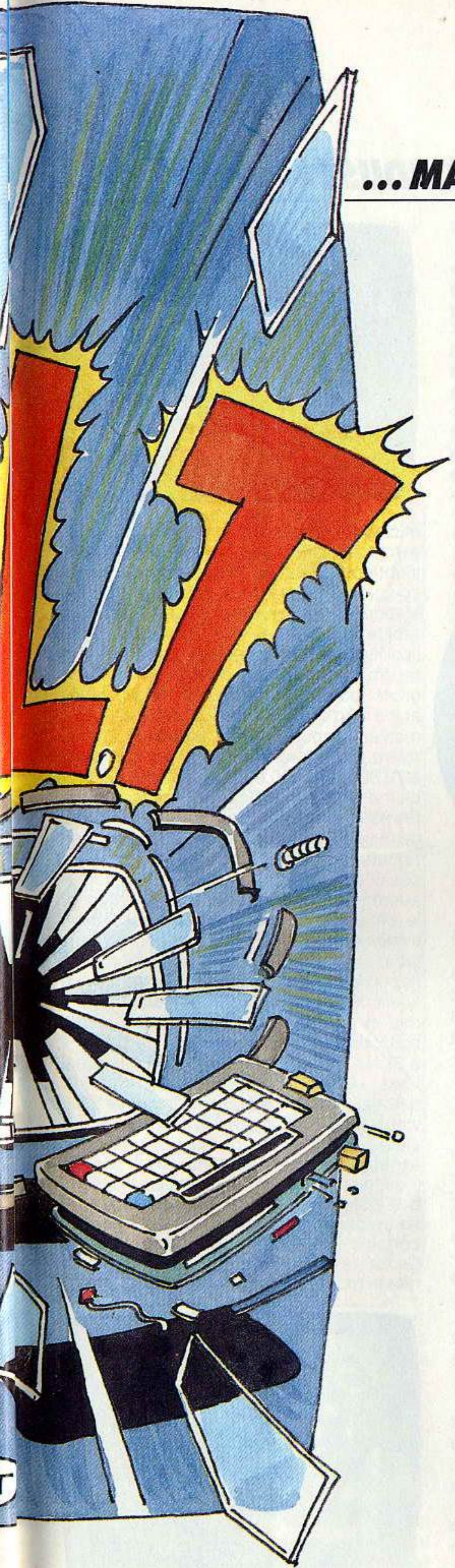
entraîne la perte *manu militari* de la balle sur fond de marche funèbre assez sinistre. Dans l'ensemble les effets sonores de *Flipper Pinball* sont très réussis, ainsi que les rendus de balles. Le jeu est nerveux et soutenu, chose rarissime sur les flippers de console. On peut jouer seul, ou à deux, à tour de rôle. Le meilleur score reste en mémoire aussi longtemps que l'appareil est en marche. Un flipper qui apparaît aujourd'hui un peu moins innovateur qu'en 1983, mais qui garde encore toutes ses chances. (Cartouche MB Video Electronics pour console *Vectrex*).

Queen of hearts : quelle déception, la Lolita en petite nuisette de la pochette nous avait fait espérer plus de piquant. En deux mots, *Queen of hearts* est un flipper plutôt moche et pas pratique.
Moche : l'image est baveuse, sans contrastes, les couleurs ternes, le tableau des scores réduit à sa plus simple expression, du moins sur la version pour *Atari 800 XL*. Notons que sur *Apple* l'image sort mieux. Pas pratique : pour jouer vous avez besoin de deux joysticks, leur bouton de tir respectif signifiant les deux contrôles du flip. Jusque là rien à redire. Seulement voilà pour masser le flip, il faut appuyer sur la barre d'espacement de l'*Atari*. Chapeau si vous parvenez à tout mener de front en gardant votre sang-froid et les billes sur la plateforme ! Suite des doléances : les flips et les



bumpers sont un peu mous à notre goût, la balle ne se stabilise pas quand elle est coincée par un flip (*bug* énervant), le *tilt* est très sensible, et il n'existe qu'un seul niveau de jeu. Rétablissons la balance : c'est un flip à quatre joueurs, ce qui n'est pas si fréquent et l'on peut par une rotation savante du joystick contrôler la force et l'arc du tir (lance-billes bizarrement situé dans le coin supérieur droit). Vos initiatives personnelles ne franchiront pas cette limite. Le tableau se révèle assez complet avec un jeu de cinq flips, huit *rollovers*, deux couloirs, trois *pop bumpers*, un éjecteur, un *sling shot* pour le moins élastique et une ribambelle de cibles. Ces dernières, abattues dans une séquence particulière, font gagner deux *extraballs* et un « spécial » de 100 000 points. Les bonus, vingt-neuf maximum, s'affichent au centre sous forme de cœur. Pas la peine d'être un as pour les décrocher tous. Le multiplicateur, placé à droite, est augmenté d'un facteur 1 chaque fois que la balle heurte successivement un *bumper* et une cible centrale. Les scores atteignent vite des hauteurs vertigineuses même si l'on est mauvais (très bon pour l'amour propre) que l'on peut stocker dans la liste des 20 meilleurs. Côté son, un mixage classique de bips en tous genres qui se déchaînent quand on perd la balle. Un flipper tout ce qu'il y a de plus banal qui n'a pas su mettre en valeur son *tilt* vengeur, dommage. (Disquette Strategic simulations pour *Atari 800 XL* et *Apple*).

Slamball : pour ceux qui aiment l'espace, voici un flipper de taille ! Sur cinq écrans pleins, le tableau de *Slamball* défile, dans un *scrawlling* régulier, au gré des mouvements de votre balle. Commencez par définir le nombre de boules par parties (3 ou 5) ainsi que le nombre de joueurs (1 ou 2). Réglez la force de lancement du ressort, puis d'une pression sur le joystick, c'est la mise en jeu. Neuf flippers sont disséminés sur un tableau assez classique. D'une présentation impeccable, le parcours n'offre à première vue aucune particularité. Les cibles et targets jalonnent ce dernier et donnent à l'action un rythme peut-être parfois trop nerveux. Le maniement des flips est cependant fort agréable. Pour le jeu en solitaire, cinq possibilités d'action sont centralisées sur un seul joystick : lorsque le bouton de tir est relâché, la manette commande les flips droit et gauche, soit de façon alternative, soit par tirs simultanés. Afin de « bousculer » votre flipper, pressez la gâchette du joystick et tirez la poignée sur la gauche ou sur la droite : la trajectoire de la balle se modifie considérablement dans la direction voulue. Un système de *tilt* modère bien entendu votre ardeur. Ici, c'est le cumul des « coups de talon » qui risque de vous faire perdre la balle ! Aucune chance de laisser « reposer » le balancier du *tilt*. Passé le nombre fatidique de chocs



... MAIS PAS L'ORDINATEUR !

(une trentaine environ), c'est la fin de la manche. En ce qui concerne les scores, rien de bien particulier si ce n'est ces étranges *bumpers* volants qu'il faut percuter avant qu'ils ne touchent eux-mêmes une paroi. Les flips dont la réponse manque parfois de nervosité permettent néanmoins des blocages de balles, fourchettes et autres acrobaties bien connues des professionnels. Une originalité dans le jeu à deux : chaque participant tient son rôle sur le même tableau : l'un contrôle les flips tandis que son coéquipier s'occupe des secousses et du rattrapage de balles. Ces



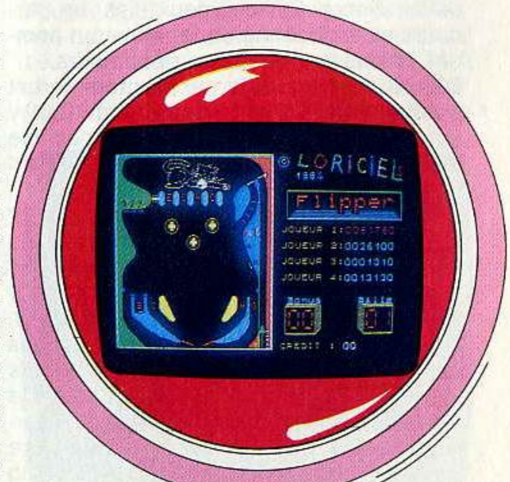
derniers sont surprenants. Il est possible de stopper la balle par un simple mouvement du joystick en sens inverse, manœuvre qui manque certes de réalisme mais pas d'efficacité... Ajoutons enfin une fonction pause pour « souffler » entre deux actions. Sur une musique ininterrompue et parfois oppressante, *Slamball* est un logiciel « fatigant » au bon sens du terme. (Cassette Synapse Software pour *C 64*).

David's Midnight Magic : simple mais efficace, ce logiciel est d'une présentation agréable : sur la moitié de l'écran, le tableau de jeu est des plus classiques. Deux « chambres » principales, toutes deux terminées par deux flips et les inévitables *bumpers* et fiches diverses constituent un tableau d'un graphisme particulièrement précis. Deux ou trois couloirs tortueux, les ineffables sorties droite et gauche...
L'ensemble mise sur la simplicité. C'est dans son maniement que *David's Midnight Magic* trouve tout son intérêt : le maniement des flips, tout d'abord, est précis et vigoureux. La balle rebondit sans trop d'élasticité, juste ce qu'il faut pour retrouver les réactions d'une situation réelle. Afin de donner au jeu sa vitalité nécessaire, il vous est possible de « secouer » votre appareil : pour cela, il n'est bien entendu pas nécessaire de malmener votre ordinateur... Une simple pression sur la barre d'espace accentue les effets de rebonds. Méfiez-vous bien entendu du *tilt* vengeur. Ce dernier réagit à l'utilisation répétée du « coup de pied » mais permet néanmoins aux joueurs une partie mouvementée, pour peu que ceux-ci laissent reposer le déclencheur du *tilt* pendant quelques secondes.



En ce qui concerne les sorties gauche et droite du tableau, des aimants actionnés au moment voulu peuvent sauver votre balle. Attention, cette fonction n'est utilisable qu'en présence de petites flèches témoins qui apparaissent au hasard dans le jeu. Signalons enfin un tableau des scores qui permet un classement efficace des quatre participants. Quant aux résultats obtenus, on y retrouve avec plaisir les multiples bonus et *extraballs* de ce célèbre jeu de café. (Cassette Broderbund pour *C 64*).

Flipper : cocorico, place au flipper hexagonal, conçu par des Français pour des Français. Ceci dit, ce n'est pas un coq irascible qui veille sur le tableau principal mais un charmant chaton. Enfin, un flipper pétillant qui vole un peu de *glamour* à ceux des bars et se risque dans le superflu grâce à un système de crédits. Nous on aime. Laissé pour compte, le bruitage s'apparente étrangement à celui d'une télévision cassée avec des parasites du plus bel effet : nettement moins bien, tout comme la notice placée sur le programme. Rien de répréhensible en soi à part qu'il est préférable de connaître la sténo, les écrans disparaissent assez vite. C'est ainsi que l'on apprend qu'un passage par les lignes du mot « Echo » ou par les trois cibles supérieures allume le X de l'*extraball* ; le heurt des deux cibles latérales A et B en positionne une troisième à abattre ; et que le tout ▸



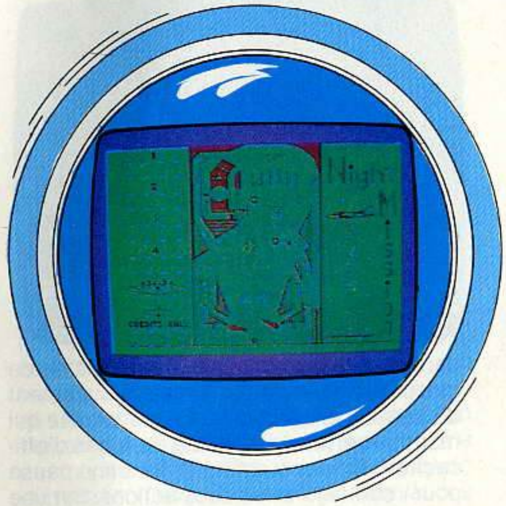
VENIMEUX OU SULFUREUX... POUR LES MORDUS !

actionne les *extraballs* (15 balles maximum). Pour décrocher un « spécial » il faut remonter le couloir multiplicateur une fois le X5 affiché. Pas facile. Les bonus se limitent à 15 000 points. La partie supplémentaire qui sacralise les joueurs hors-pairs tombe à partir de 100 000 et 300 000 points. N'ayez crainte, vous avez de la marge : les compteurs grimpent jusqu'à 9 999 999 points, sans affichage de *top score*. Un peu présomptueux quand même !
Le fin du fin de *Flipper*, c'est son *tilt*. Tous les coups sont permis, à l'instar des vrais flippers : massage à gauche, à droite, frontal, massage faible ou fort. Un jeu plein de subtilités, d'autant que le *tilt* est sensible et la balle souvent encline à des rebondissements pleins d'hésitation. Les mouvements sont très bien rendus, rapides avec des changements de couleur de la balle en fonction des plots qu'elle heurte. Est-ce vraiment voulu, nous n'en savons rien, mais cela a du charme. Si les deux flips rivalisent de laideur - on dirait deux bouts de bois - leur efficacité est indéniable. Les fourchettes deviennent de véritables jeux d'enfants. *Flipper* se joue à quatre personnes maximum, ses commandes - au clavier uniquement - sont pratiques et rapides.
Voilà un flipper amusant qui tient bien la route. (Cassette Loriciels pour *MO5*).

Paramètres au mètre

La différence entre les flippers paramétrables et les autres tient de celle du prêt-à-porter et du cousu main en couture.
L'intérêt : on peut moduler les réactions de son flipper à volonté.

Night Mission Pinball : véritable jeu de massacre, ce logiciel frappe tout d'abord par ses bruitages de raid aérien. Avec, comme bruit de fond, le ronronnement sourd d'un bombardier, le moindre mouvement de la balle déclenche une kyrielle d'explosions, sifflements d'obus et pétarades de mitraillette.
Le tableau, restreint au tiers de l'écran, est défini avec précision : deux flips, un parcours assez commun que relève un nombre intéressant de cibles et *bumpers*.
Dès sa mise en route, ce programme fait preuve d'un réalisme surprenant. Tout y est ! La pièce s'introduit dans la machine (25 cents la partie), les tableaux s'affichent (quatre au total) puis c'est l'action à 100 %. Le déplacement de la balle et le maniement du flip sont d'une nervosité sans pareil, les rebonds sont diaboliques et les trajectoires mouvementées au possible. Mais pour mieux comprendre l'intérêt de ce logiciel, tapez « fix » sur le clavier : le tableau des éléments variables apparaît : différents modes de jeux, tout d'abord on retrouve le mode de démonstration mais aussi la « partie cosmic » dans laquelle le joueur se trouve en présence simultanément de cinq balles dont les trajectoires se décomposeront dans une animation fort belle. Dix-neuf autres paramètres peuvent ainsi être modifiés : vitesse de la balle, effet du *tilt*, taux d'accord des bonus, etc. Afin de définir ces données, des intervalles numériques vous sont proposés ainsi que les valeurs moyennes les plus proches de la réalité. En ce qui concerne le maniement des flips, seules les deux gachettes des joysticks entrent en compte. Un point noir, le célèbre « coup de pied » des artistes trouve son origine sur la barre d'espace. Faut-il se servir du menton ou du coude ? A vous de trouver la méthode la plus efficace et la plus rapide. Mais attention, le *tilt* est aléatoire. Sur les multiples niveaux de jeux proposés, la probabilité varie de 1 pour 256 à 1 pour 1 chance de perdre la balle ! Dans ce décor de combat aérien où chaque cible représente une des étapes de votre raid, il vous faudra plus que jamais faire preuve de réflexes. *Night Mission Pinball* ne vous laissera aucun répit. (Disquette Sub Logic pour *C 64*).



Cobra Pinball : en deux mots, c'est un billard électronique de bar qui se serait réincarné dans un micro-ordinateur. Hallucinant de réalisme grâce à un tableau superbe et toute une série de détails qui vont du « only for entertainment » au « more fun to compete » en passant par le « quarter » à insérer dans la fente avant la partie que l'on voit glisser. Du bluff peut-être, mais il faut y passer pour jouer sur son clavier. Précisons tout de suite que *Cobra Pinball* existe en deux versions : la première tourne sur *Oric 1/Atmos*, la deuxième plus récente, sur *Amstrad CP 464*.
A première vue, l'écran de l'*Oric* apparaît scindé en deux en son milieu avec d'un côté un flipper en forme de guitare bleu et jaune, de l'autre le tableau des scores et au milieu un superbe cobra vert qui pointe une langue bifide. Du venimeux pour les mordus de billard électronique. Le flipper très classique comporte entre autres trois *bumpers*, un tourniquet, une paire de flips, six cibles et cinq couloirs aux répercussions variées : *extraball*, loterie, spécial. Si l'*extraball* s'obtient au bout de trois passages dans le couloir du même nom, la partie gratuite s'aborde de plusieurs façons. Manière rapide et efficace : à la loterie ; manière sportive : en passant dans le couloir de sortie droit alors que la mention « spécial » clignote (pour ce faire abattre les six cibles et les cinq couloirs du haut, pas évident) et manière longue haleine : aux points. La première partie tombe à 50 000, les suivantes à 70 000, 100 000 et ainsi de suite. Le problème lié à la faible capacité du compteur (99 999 points maximum) a été contourné de manière un peu tirée par les cheveux en rajoutant un signe au chiffre de tête. Passés 600 points de bonus, le multiplicateur augmente d'une unité. Pas de faux espoir, le *tilt* est aussi de la partie grâce à un système de massage gauche et droit sans pitié... qui peut être encore pire, selon l'option que vous choisissez. La sensibilité au *tilt* dépend de la force de renvoi des bandes et des *bumpers*, de la vitesse de la balle, du nombre de balles par partie (de 1 à 9), de la pesanteur. En d'autres termes, vous pourrez vous confectionner, à partir des valeurs de références indiquées, un vieux flipper usé par la remanence des électro-aimants (renvoi minime), un flipper-escargot (faible vitesse), un flipper penché (pesanteur élevée). Amusant (les réactions du flipper varient du tout au tout), mais aussi hautement pédagogique (on peut étudier certains effets de bille spécifiques), le *Cobra* ne dévoile pas toutes ses armes au même moment. D'un abord très attractif du

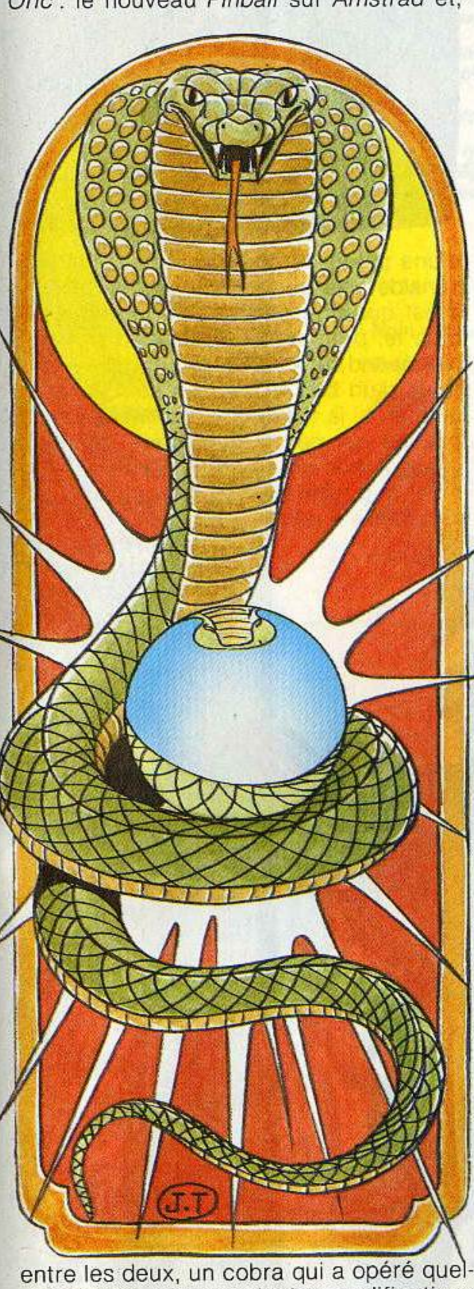


Amstrad

Oric



fait d'un graphisme original, il ne déçoit nullement par la suite. Un très bon flipper.
Impossible n'est pas français dit une célèbre maxime. Voilà mieux que *Pinball* sur *Oric* : le nouveau *Pinball* sur *Amstrad* et,



entre les deux, un cobra qui a opéré quelques mues. Les principales modifications concernent la présentation, l'épine dorsale du cobra restant inchangée. Quelques remarques en vrac : si le logo cobra ne passe plus par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel - dans un balayage hollywoodien - le vrai cobra s'est refait faire la façade : multicolore et dangereux, il remue le bout de sa queue, une queue de laquelle viennent débouler des petites billes correspondant aux bonus gagnés. Un boulier original et fort réussi. Un effort appréciable du côté des compteurs : de deux à cinq chiffres affichables sur *Oric*, ils deviennent quatre à six chiffres affichables. Du coup les valeurs des cibles doublent. Côté flipper, pas de grand changement, si ce n'est un tableau plus étiré et des *bumpers* colorés clignotants du plus bel effet. La révolution revient au *tilt*. L'image bouge réellement quand on brosse le flipper à gauche ou à droite. Quel plaisir. Les perspectives sonores encore améliorées évoquent à s'y méprendre les flips de bar (un peu de justice : c'était déjà pas mal sur *Oric*). A côté de cette avalanche de nouveautés judicieuses, il faut quand même noter quelques disparitions : on ne voit plus la fente dans laquelle glisser sa pièce, quoiqu'on entende le bruit de sa chute, le lance-billes est moins sophistiqué. Un *bug* étonnant : impossible désormais d'immobiliser la balle complètement avec un flip (faisable sur *Oric*).
Un flipper dont le ramage se rapporte sans conteste au plumage. (Cassette Cobra soft pour *Oric 1/Atmos* et *Amstrad CP 464*).

Flips en kit

Las des sempiternels flippers enfermés dans un cadre fixe, offrant un cocktail choisi de *bumpers*, cibles et autres butoirs, vous décidez de changer de décor, de faire de chaque partie une expérience nouvelle. Voici ce qu'il vous faut.
Les constructeurs de vrais flippers vont devoir dire leurs prières.

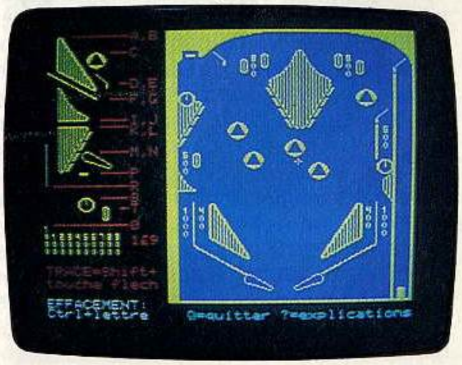
Macadam Bumper : avec *Macadam Bumper*, le flipper reconquiert l'asphalte et la zone à l'image de l'Iroquois fluorescent, crucifix à l'oreille, clop au bec, santiag au pied, qui hante la page de présentation sur *Amstrad*. Sulfureux. Et ce n'est pas tout ; question couleur locale, *Macadam bumper* est le seul logiciel à oser afficher une brune planturеuse et à moitié nue sur l'écran. Fatal. Il est vrai que les quatre compteurs de score à 5 chiffres, et les indicateurs de balles, bonus (double et triple), jeux, *extraball* et « spécial » viennent l'habiller un tantinet. Le tableau de jeu s'avère plutôt fourni. Plus large que long, il joue sur l'assymétrie avec une partie droite pleine d'obstacles et une partie gauche plus « flip ». Après un apport de crédits sonnants et trébuchants (qu'on ne voit pas mais que l'on entend), une remise à zéro des compteurs, une pression plus ou moins soutenue sur les touches de flips bande le ressort et c'est parti dans un bruit de guimbarde vertigineux. Les rendus de balle et les mouvements brillent par leur fidélité. Le jeu est varié (*extraballs*, « spécial », parties gratuites...), mais pas très difficile. Par exemple, on peut aisément récupérer la balle par un couloir latéral de sortie et la rejouer plusieurs fois.
Tout comme *Cobra Pinball*, *Macadam Bumper* permet de secouer le flipper à gauche et à droite avec vibrations d'écran hyperréalistes. Un petit « plus », dont l'intérêt ne saute pas aux yeux : une touche « échap-



Amstrad

pement » qui décoince la balle et un gros « plus » indéniable : un clavier entièrement redéfinissable par une fonction du menu principal. Enfin quelqu'un qui pense aux gauchers, aux manchots et aux originaux de tous bords.
Côté modifications des éléments de jeu, la palette comporte un paramètre novateur : la stroboscopie. En clair, on peut commander des clignotements de balle de période définissable. Complètement déroutant puisqu'il faut savoir anticiper toutes les trajectoires. Le reste, on ne peut plus classique, se ventile en élasticité des *bumpers*, en vitesse de la balle, en sensibilité au *tilt*, en valeur des cibles et en condition de bonus, *extraball*, « spécial » et partie gratuite. Un reproche : le manque de repères et de moyennes auxquels se raccrocher.
Pour avoir accès à la carte maîtresse de *Macadam Bumper* il faut taper un D, comme « dessiner ». Alors apparaît à gauche de l'écran une série de pièces standard et à droite un flipper vierge à l'exception d'un lance-billes. Marche à suivre pour le remplir : positionner le curseur à l'endroit désiré et taper la lettre correspondant à la pièce. Après quelques erreurs d'appréciation, dues à un système d'initialisation fantaisiste (où est l'origine des pièces ?), cela devient un jeu d'enfant. Tout est permis, même de modifier la bordure du flipper ou le couloir de lancement. Un conseil : n'oubliez pas de garder un réveil à proximité car une fois plongé dans ce bricolage d'écran on perd toute notion du temps ! Un retour en mode jeu permet alors d'étrenner votre flipper paramétrable entièrement per- ▶

Oric



BONUS, EXTRABALLS, « SPÉCIAL », TOP SCORE : SUR MESURE



Spectrum

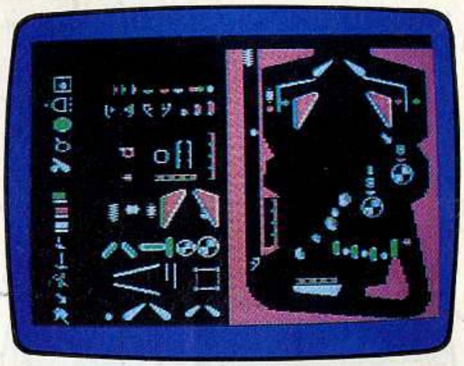
sonnalisé et s'il en vaut la peine, de le sauvegarder sur cassette. C'est tellement plus gratifiant de jouer ses propres compositions ! Bref, un flipper haut en couleur (dans tous les sens du terme) et inépuisable. Du grand art. Pour vous dire les choses en face, nous le préférons, dans sa version *Amstrad*, au déjà exceptionnel *Cobra Pinball*. Les avis divergent selon ce que l'on attend d'un flipper : création, récréation, ou un panaché des deux.

Ce n'est pas le cas pour la version qui tourne sur *Oric 1/Atmos*, où *Macadam Bumper* perd un peu de son sel : plus de vamp et un flipper « fixe » bien moins fourni et un peu triste. A l'exception de la fonction redéfinition du clavier qui disparaît, les possibilités de jeu restent identiques. La version sur *Spectrum* est un heureux mariage des deux précédents.

Mêmes remarques sur *Spectrum*. Vu le faible nombre de flippers disponibles sur cette machine dont aucun paramètrable, elle se classe première avec une bonne tête d'avance. (Cassette Ere Informatique pour *Amstrad*, *Oric 1/Atmos* et *Spectrum*.)

Pinball construction set : avec la multitude de ses possibilités de jeux, ce logiciel se pose sans conteste en phénix des flippers présentés. Créé en 1983, *Pinball construction set* est plus qu'un simple jeu d'arcade : il laisse à son acquéreur la possibilité de toujours innover et associe l'action, la recherche et la création. La présentation du programme est fort simple : la moitié gauche de l'écran constitue le tableau de jeu, la moitié droite est réservée aux différents éléments mis à votre disposition. Premier travail : il vous faut donner au flipper une forme originale. Une quinzaine de points d'angle sont mobiles sur le tableau et vous permettent de confectionner des silhouettes des plus intéressantes. Suit la mise en place des « flips », cibles, *bumpers* et autres gadgets électroniques. Par simple maniement du joystick, rien de plus agréable que d'imaginer et de négocier les futurs rebonds de votre balle. Mais attention, tâchez de ne pas trop encombrer le tableau et méfiez-vous des « blocages de balle » entre deux éléments. Afin de fignoler votre œuvre, reste à donner sur l'ensemble un bon coup de pinceau. Le cadre peut être rendu invisible ou coloré selon vos goûts. De même pour tous les éléments, une très bonne définition des contours permet des effets lumineux fort agréables. Notons par ailleurs la fonction « loupe » qui vous autorise à « travailler » la forme de votre flipper avec une précision déconcertante. En ce qui concerne le déroulement du jeu, ce programme vous permet également de modifier les critères et règles d'obtention des bonus.

Ici, six centrales régissent les différents réseaux électriques mis à votre disposition. Chaque centrale peut être raccordée à trois éléments du tableau et ce, pour des bonus variant de 1 000 à 10 000 points. Ajoutons à cela sept timbres musicaux différents pour donner au jeu le réalisme nécessaire. Il ne vous reste plus qu'à lancer la partie et si le mouvement de la balle ne répond pas tout à fait à vos désirs, n'hésitez pas à modifier les quatre paramètres proposés : rapidité, élasticité des rebonds, force des *bumpers* et pesanteur. Ces réglages sont



d'une précision appréciable et d'un effet considérable sur les techniques de jeu.

Il est quasiment impossible de se lasser d'un tel programme. *Pinball construction set* répond sans aucun doute à tous les critères d'un bon flipper. Un seul handicap peut-être : la taille relativement réduite du tableau qui peut parfois faire entrave à l'imagination du créateur. Fort heureusement, le graphisme reste toujours très clair. (Disquette Electronic Arts pour *C 64*).

Dossier réalisé par
Véronique CHARREYON,
Olivier HAUTEFEUILLE
et Jacques HARBONN.



20 FLIPPERS AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	RÉALISME	POSSIBILITÉ	DIFFICULTÉ	GRAPHISME	BRUITAGE	INTÉRÊT	NB DE JOUEURS
BUMPER DASH	Spectravidéo	Cart.	Atari 2600	★★★	★★	★★	★★	★★★	★★	1
COBRA PINBALL	Cobrasoft	K7	Oric 1/Atmos Amstrad	★★★★★★ ★★★★★★	★★★★★ ★★★★★	★★★★★ ★★★★★	★★★★★ ★★★★★★	★★★ ★★★★★	★★★★★ ★★★★★	2 4
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	Broderbund	K7	C 64	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	4
DRAGON	—	Disq.	Apple II	★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	4
FLIPPER	Loriciels	K7	MO 5	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	2
FLIPPER PINBALL	MB vidéo electronics	Cart.	Vectrex	★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	2
FLIPPER SKIPPER	Spectravidéo	Cart.	Colecovision	★	★★	★★	★★	★★★	★★	2
GALAXY	—	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	4
MACADAM BUMPER	Ere Informatique	K7	Oric 1/Atmos Amstrad Spectrum	★★★★★★ ★★★★★★	★★★★★★ ★★★★★★	★★★★ ★★★★	★★★ ★★★★★★	★★★★ ★★★★★	★★★★★ ★★★★★	4 4
NIGHT MISSION PINBALL	Sublogic	Disq.	C 64	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	4
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Disq.	C 64	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★	4
PINBALL PARADISE (Zontar)	Knight Software	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	4
PINBALL SPECTACULAR	Commodore	Cart.	C 64	★★	★★	★★	★★	★★	★★	2
PINBALL WIZARD	Sagittarian	K7	Spectrum Amstrad							1
PIN UP	—	Disq.	Apple II	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	4
QUEEN OF HEARTS	Statigic simulations	Disq.	Atari 800 XL Apple II	★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★	4
RASTER BLASTER	Broderbond	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	4
ROLLERBALL	Hal Laboratory	Cart.	ASX	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	2
SLANBALL	Synapse Software	K7	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	2
VIDEO PINBALL	Spectravideo	Cart.	Atari 2600	★★	★	★★	★★	★★	★	1

L'AVENTURE DISAIT-IL...

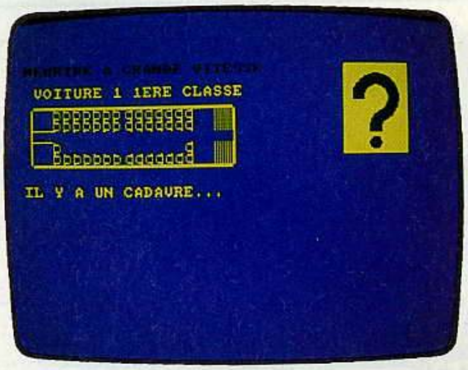
Le meurtre d'un sénateur mêlé au trafic de drogue, des Aztèques aimant particulièrement les aventuriers en herbe, une forteresse allemande pour mieux rejouer la grande illusion et les secrets « incroyables » de Sue Ellen, les vacances s'annoncent difficiles... S.O.S. aventure, heureusement, permet de se tirer des pires guêpiers !



MEURTRE A GRANDE VITESSE

Un homme meurt dans le T.G.V. Pas n'importe qui. Albert Pérignac, sénateur, haute figure du radicalisme, s'apprêtait à étaler au grand jour les pièces d'un dossier explosif touchant au trafic de drogue. Détective de choc, vous voulez savoir...

Le T.G.V. 618 fonce à 270 km/h vers Paris. En première classe, le service de plateaux-repas se termine. Entre Bourgogne et Ile-de-France, les passagers sirotent leur café. Les questions se bousculent dans votre tête : pourquoi le sénateur est-il décédé ? Est-ce une mort naturelle, un suicide, un meurtre ? Tel Hercule Poirot dans l'Orient-Express, vous devrez mener l'enquête, en interrogeant tous les passagers du train. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises ! *Meurtre à grande vitesse* est un logiciel original, qui ne ressemble à aucun autre. Même ceux qui ne possèdent pas l'expérience des jeux d'aventure peuvent l'aborder sans complexes. Pour mener à bien cette enquête policière, il faut surtout une bonne jugeotte, un esprit curieux, et le don de l'observation. Les indices ne manquent pas, certains sont même redondants, à



Amstrad



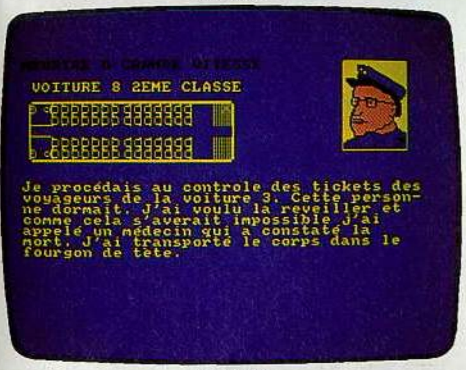
Amstrad

condition de savoir les lire... Treize indices matériels se trouvent dans la boîte à côté de la cassette du programme. Ceux-ci ne sont pas de simples gadgets. Sans eux, il est absolument impossible de venir à bout de l'énigme. Certains paraissent bien abscons, comme par exemple « le moteur du T.G.V. pèse lourd dans la solution ». Ils donnent pourtant, le moment venu, le coup de pouce indispensable. Car l'affaire est ardue. L'enquête débute facilement. Il suffit de parcourir les huit voitures, en ne laissant rien au hasard. L'inspection minutieuse des coffres à bagages, des toilettes, du wagon-bar apportent de précieux renseignements, à condition de ne pas hésiter à utiliser ses découvertes, comme le micro-ordinateur portable ou le téléphone. Grâce à ce dernier, il est possible d'utiliser des centres serveurs sur Minitel, dont les informations sont fort utiles. N'hésitez pas non plus à prendre votre véritable téléphone, pour appeler un numéro que l'on vous communique. Un renseignement est au bout du fil. Lorsque vous trouverez une mallette fermée par un système de code à quatre chiffres, réfléchissez plutôt que de vous lancer dans l'essai systématique des combinaisons. Il y en a dix mille ! Un spécialiste des coffres-forts n'emploierait jamais une méthode aussi fastidieuse. Les allers et retours dans les couloirs ne sont pas toujours très faciles. Les portes de communication entre les wagons ont une fâcheuse tendance à se bloquer. Les ouvrir n'est pas sorcier, une fois trouvé le boîtier de commandes, et découvert la logique à suivre.

Les interrogatoires constituent bien sûr une part importante de l'enquête. On les mène à bien en passant d'un témoin à un autre, en respectant une certaine progression. Sinon, vos interlocuteurs deviendront soudainement muets comme des carpes, alors qu'ils ont encore des révélations à apporter. Comme dans tout polar qui se respecte, plusieurs pistes s'ouvrent rapidement. Plusieurs voyageurs possèdent de bonnes raisons pour avoir éliminé le sénateur Pérignac. Une maîtresse jalouse, une ancienne déportée qui rumine une vengeance, un individu louche, etc. On se prend à soupçonner chaque témoin l'un après l'autre. Bref, l'affaire est bien embrouillée, et passionnante. On ne se trouve pas stupidement bloqué comme dans certains jeux d'aventure, pour des raisons de vocabulaire, ou à cause d'une action complètement tirée par les cheveux à laquelle on ne pense pas. Dans *Meurtre à grande vitesse,* le détec-



Amstrad



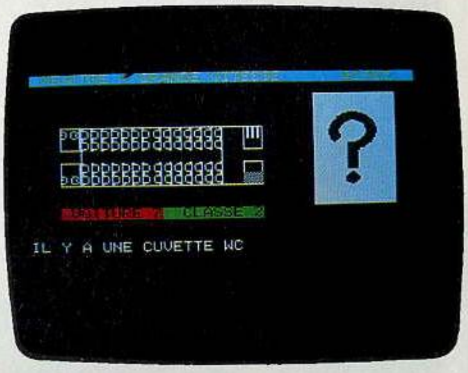
Amstrad



Oric



Oric



Oric

tive consciencieux avancera à petits pas, mais régulièrement. L'enquête n'aboutira qu'après avoir résolu une succession d'énigmes. Certaines d'entre elles sont ardues, mais aucune n'est insurmontable aux persévérants. Les graphismes — en noir et blanc pour la version *Oric/Atmos* — se résument au plan des différents wagons, et aux visages des principaux personnages. Mais cette relative pauvreté ne nuit en rien au plaisir du jeu. On se laisse prendre complètement par l'ambiance, et si d'aventure on rencontre un autre « enquêteur », on parle rapidement à la première personne. « J'ai trouvé l'ordinateur, mais je n'arrive pas à faire tourner le programme... » Et une seule idée vous préoccupe, découvrir les causes exactes du décès du sénateur Pérignac, que l'on imagine, à partir d'un enregistrement qu'il a lui-même effectué quelques dizaines de minutes avant sa mort, tout en rondeurs du sud-ouest. La réponse se trouve à l'intérieur du T.G.V. Elle finira bien par éclater au grand jour, après de longues heures d'une enquête aux nombreux rebondissements dans laquelle l'humour n'est pas absent.

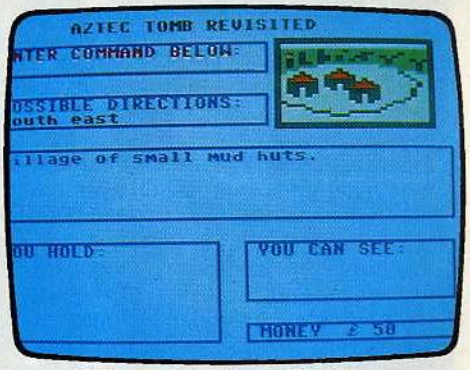
Meurtre à grande vitesse est une très belle réussite. L'originalité du thème tient ses promesses, pour la plus grande satisfaction de tous les amateurs d'enquêtes policières. Créé sur *Oric/Atmos, Meurtre à grande vitesse* est maintenant disponible sur *Amstrad* et *TO7/MO5*, et le sera prochainement sur *Commodore 64, Exelvision, Spectrum* et *M.S.X.* (Cassette Cobra Soft).

Patrice DESMEDT

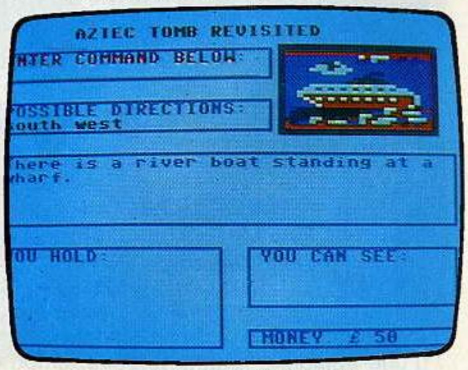
AZTEC TOMB REVISITED

Les jeux d'aventure vous tentent mais vous affrayent par leur complexité, par leurs règles ésothériques ? Ne reculez plus ! *Aztec Tomb Revisited* est fait pour vous. Destiné aux novices, les pièges qu'il tend relèvent du simple bon sens et le vocabulaire, bête noire de tous les débutants, est donné dès le départ. L'initiative est intéressante.

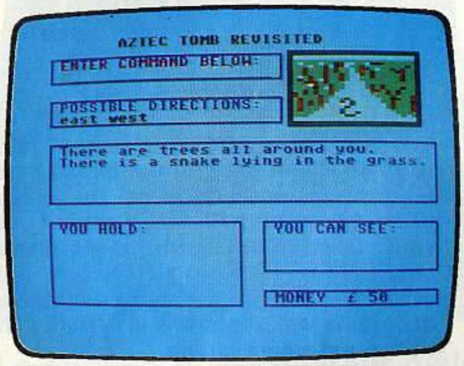
En effet, la plupart des jeux d'aventure étant destinés aux adultes, les programmeurs ont pris plaisir à semer toutes sortes de pièges et chausse-trappes plus vicieux les uns que les autres, à la seule fin de retarder la découverte finale. Ailleurs, les solutions sont si compliquées qu'il faut réellement se mettre à plusieurs pour avoir une chance quelconque de parvenir au bout (*Masquerade* pour ne pas le citer). Ici, rien de tout cela. Les pièges sont le plus souvent annoncés, pour peu que l'on ait pris le temps de tout explorer, et leur solution reste du domaine du bon sens. Les graphismes sont limités à une petite fenêtre. C'est un peu dommage d'autant que les capacités graphiques constituent justement le point fort du *Commodore 64*. Par contre, le reste des informations est fourni de manière très claire dans de petites fenêtres indépendantes. Ainsi, vous connaitrez le lieu visité, les directions possibles, la liste des objets que ▶



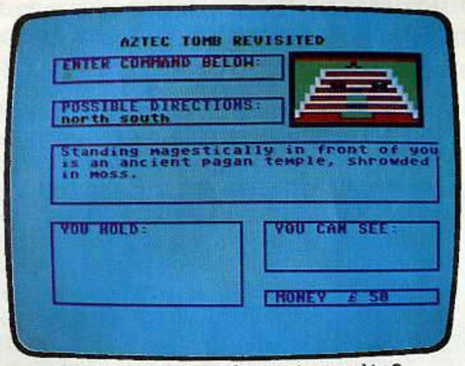
Entrez, mais restez pacifique



Pas d'embarquement à la légère



Attention danger !



Comment trouver la crypte secrète ?



vous transportez ou la réponse à l'une de vos questions. Le dialogue avec l'ordinateur se fait de la manière classique : verbe puis complément. Ce dialogue est simplifié au maximum et l'ordinateur ne comprend que trente-sept verbes différents. De plus la liste complète de tous ces verbes est donnée au départ. Cela s'éloigne un peu des autres jeux d'aventure où la recherche du vocabulaire est une étape importante, mais cette restriction est en fait un avantage pour les joueurs débutants.

Entrons à présent dans l'aventure proprement dite. Vous incarnez un aventurier de renommée internationale. Vos différents voyages vous ont déjà conduit dans les forêts mystérieuses de l'Amérique du Sud, fourmillantes de multiples formes de vie, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Au cours de votre périple, vous avez appris qu'il y a quelques centaines d'années, le fabuleux trésor des Aztèques est tombé aux mains de pirates couards. Ceux-ci, de peur de se faire prendre à leur tour ces richesses incommensurables, les ont cachées dans un endroit connu d'eux seuls. Comme aucun des bandits n'avait confiance en l'autre, ils ont décidé de dresser une carte de l'endroit où se trouve le trésor, et ont ensuite déchiré cette carte en quatre parties. Mais peu de temps après, une bagarre a éclaté, et tous les pirates ont trouvé la mort dans ce carnage. Vous êtes parvenu à retrouver l'un des morceaux de cette carte. Elle indique l'emplacement d'une ancienne tombe aztèque, entourée d'une étendue de verdure. Après bien des recherches, vous avez enfin réussi à localiser cette tombe et vous vous y rendez sans plus tarder. Une fois sur place, quelle déception ! La tombe est bien toujours là, mais vous ne parvenez pas à trouver l'entrée de la crypte secrète. Cependant n'oubliez pas pour autant d'examiner soigneusement les deux salles que vous avez pu visiter. Les peintures murales vous apporteront des précisions intéressantes.

La tombe est située en pleine forêt amazonienne. Aussi lorsque vous sortirez du monument mortuaire, il faudra vous méfier des animaux que vous pourrez rencontrer. Comme dans tous les jeux d'aventure, il est capital de dresser une carte détaillée de tous les endroits visités ainsi que des objets qui se trouvent là. Celà vous permettra de revenir plus facilement pour récupérer un objet devenu utile, ou de vous échapper lorsque vous aurez trouvé le moyen de franchir un obstacle qui entravait votre route. N'hésitez pas à accomplir les actions les plus audacieuses, elles pourront se révéler fructueuses. En explorant consciencieusement les lieux comme nous vous le préconisons, vous trouverez facilement la bèche cachée au sommet d'un arbre. A quoi peut donc servir cette bèche ? A creuser bien sûr, mais aussi à combler des fosses pour éviter d'y tomber. Si vous rencontrez des indigènes, ne les attaquez surtout pas. Ils pourront vous vendre quelques objets dont vous aurez bien besoin par la suite. L'île au milieu de la rivière est très attirante. Pourtant ne vous laissez pas tenter sans prendre quelques précautions. Les alligators abondent dans ces eaux et ils peuvent prendre une apparence bien différente de celle à laquelle vous êtes habitué. Bien d'autres dangers vous guettent, mais nous vous laissons le plaisir de la découverte. La plupart sont évitables avec un peu d'attention et de réflexion. Ce logiciel, destiné aux enfants et à ceux qui débutent dans les jeux d'aventure, constitue un bon apprentissage de ce style de jeu. (K7 Alligata, pour *Commodore 64*. Prix : non communiqué).

Jacques HARBONN

DALLAS

Grâce à deux lecteurs, Nicolas Meynet de Fréjus et Roland Jarzaguet de Lumes, nous avons poussé *Dallas quest* jusqu'à son terme. Rassurez-vous, nous n'allons pas en dévoiler tous les secrets. Mais juste prodiguer quelques conseils pour vous donner du cœur à l'ouvrage.

La proposition de Sue Ellen était tentante. Deux millions de dollars de récompense pour une carte indiquant l'emplacement de gisements secrets de pétrole. Vous avez craqué, sans savoir dans quelle aventure vous vous lanciez.
Les dangers commencent dès l'exploration du ranch des Ewings. Des hommes de main de J.R. vous attendent derrière une porte. Mieux vaut s'abstenir de l'ouvrir si vous tenez à la vie ! En revanche il est indispensable de s'aventurer dans la prairie où paît le bétail, en dépit du caractère acariâtre de celui-ci. Il existe un moyen d'« adoucir ses mœurs ». Ensuite, l'exploration de la prairie sera fructueuse. De même, le rat géant est aussi repoussant que dangereux. Sachez vous faire un ami qui réglera son compte à ce nuisible ! Et d'une manière générale, intéressez-vous à tout ce qui traîne dans la maison. Plus d'un objet sera indispensable le moment venu.
Mais il n'est que grand temps de quitter Southfolk. Un aérodrome privé se trouve à proximité. Si vous savez vous faire reconnaître, le pilote acceptera de vous emmenez en Amérique du Sud. Destination : la forêt amazonienne. Une région où il n'existe pas de piste d'atterrissage. Mieux vaut en tirer rapidement les conséquences.
Dans la forêt rodent des animaux plus dangereux les uns que les autres. Heureusement pour vous, ils sont pour la plupart sensibles à un cadeau. C'est la seule planche de salut, à condition de ne pas laisser perdre votre réserve. Après la descente mouvementée d'une rivière, vous découvrirez un village indigène. Le but approche, mais il reste un passage secret à emprunter, et de nombreuses et subtiles actions à effectuer dans un espace réduit, où une échelle et un flash devront être mis plusieurs fois à contribution. Il ne vous restera plus - si l'on peut dire - qu'à amadouer des indiens plutôt en colère, échapper à un vautour, et découvrir la cachette où se dissimule la précieuse carte. C'est — presque — gagné. De retour à Dallas, savourez votre victoire au coin du feu après avoir empoché la récompense promise...
(Disquette MCC pour *Atari 800*, existe également pour *C 64* et *Apple II*)


Sue Ellen est inintéressante


La curiosité n'est pas un défaut


Aïe, aïe, aïe,


Toutes nos condoléances


Un hiboux, c'est chouette


Bravo, le pilote vous accepte


Et maintenant, courage


Le danger rôde


Il faut réagir très vite


Pourquoi ce silence ?


La poste est un endroit clé


La diplomatie est indispensable


Ne vous impressionnez pas !


Surtout pas de panique


Belle famille


Scène de rêve

SOS AVENTURE

Les Tilt-men continuent d'avoir des problèmes... Jeux de rôle ou d'aventure sont passionnants mais conduisent à des fins effroyables ou à des pièges sans issues. Alors, si vous êtes perdu ou si au contraire, vous pouvez aider nos héros en difficulté, n'hésitez pas ! Ecrivez-nous, nous publierons les questions et les réponses.

Je suis coincé dans la salle piégée et non éclairée de *Zok's kingdom* pour *Vic 20*. Qui m'en sortira ? Bruno

Je joue à *Retourn to the pirate's isle* pour *TI 99/4A*. Qui, parmi les lecteurs de Tilt, saurait me dire comment arrêter la lancinante sonnerie qui sévit depuis le début du jeu ? Vite, je vais craquer ! Fabien

Vais-je mourir de faim dans les *Catacombes ?* Je ne passe même pas la première salle ! Comment entrer dans le jeu ?

Marlow

Dans l'*Enlèvement,* je n'arrive pas à entrer dans le métro. Où trouver un ticket ? Dans *Wolfenstein II,* je ne trouve pas de bombe, et comment ouvre-t-on les coffres ?

François

Je n'arrive pas à bouger dans *Mission pas possible,* pour *MO5*. L'ordinateur ne veut rien comprendre. Aidez-moi.

Martine

Dans *Fantasia diamond* (version *Amstrad*), on doit ramener le diamant caché dans le château situé derrière la rivière. Encore faudrait-il savoir comment la traverser ! Malgré d'innombrables tentatives pour découvrir le rôle de la fenêtre noire des caves de la petite maison, celui de l'elfe (et des autres personnages) et des *pixies* (ne servent-elles qu'à tuer le joueur ?), je tourne en rond depuis un bon moment.

Olivier

Je lance un appel au secours à tous les possesseurs d'*Amstrad* qui ont le jeu *Jewels of Babylon,* car je n'arrive pas à le faire fonctionner. Y a-t-il un mot de passe que je ne trouve pas ? Nils

Je voudrais répondre à David (n° 21). Dans *Sorcellerie II,* pour pouvoir passer la porte, il suffit, pendant le tout premier camp au niveau 1, de jeter un sort « Maloa » en appuyant deux fois sur la touche B. On arrive ainsi à l'escalier allant du niveau 2 au niveau 3. Prendre l'escalier, puis la porte contiguë, ce qui permet de trouver la deuxième partie de l'équipement du chevalier de diamant. Pour partir, utilisez la porte sur la gauche.

Pour ma part, j'aimerais connaître la réponse à l'énigme posée par le sphinx dans le dernier niveau de *Sorcellerie II.* Merci !

Anne

Daniel (Tilt n° 20) se demandait quel est l'instrument qui ressemble à un violon. C'est une viole d'amour. Dans la pyramide, il faut tirer sur la torche et la porte s'ouvrira.

Stéphane

Qui pourrait m'aider dans *The staff of Karnath ?* Je ne trouve que onze morceaux du pentacle. Où sont les cinq morceaux qui restent ? Comment ouvrir la porte de *The south tower lower ?* Merci aux lecteurs de Tilt qui pourront m'aider.

Olivier

Dans *Sabre Wulf* pour *Spectrum* j'aimerais savoir comment accéder au passage juste au-dessus de la pièce de départ et ce qui se passe une fois que l'on a trouvé l'amulette en entier. Olivier

Appel à tous les aventuriers : si à l'instar de Pascal, Roland et Nicolas, vous avez réussi à déjouer une aventure, envoyez-nous votre recette. Nous la publierons dans Tilt et vous gagnerez un abonnement gratuit.

Je n'arrive pas à ouvrir la porte du lieu 3 dans la *Citadelle* pour *VG 5 000*.

Frédéric

Malgré les aides de Pascal, je n'avance plus dans le *Diamant de l'île maudite.* J'ai réussi à ouvrir le hangar après m'être débarassé, dans la première partie, du serpent qui garde l'angle de la construction enfouie en lui lançant le couteau, puis en prenant la pelle pour déblayer. Le mécanisme est ainsi débloqué. Mais comment grimpe -t-on au cocotier sans glisser ? Comment ouvrir la porte de la tour ? Où trouver la clé qui ouvre le placard puisque celle trouvée dans le paquet de cigarettes n'est pas la bonne ?

Fabien

J'aimerais demander à Pascal comment sortir de la pièce qui se trouve sous la tour du *Diamant de l'île maudite*. Il y a une grille fermée, et je ne trouve pas la clé.

Stéphane

Dans *Waydor,* j'ai bien décroché l'échelle en jetant le fer à cheval sur le pieu, mais je n'arrive pas à terminer la partie. Que doit-on faire de l'armure, de l'eau bénite et de la ceinture de chasteté ?

Laurent

Dans *Castle of terror* pour *C 64,* je n'arrive pas à trouver l'aiguille qui me permettrait d'entrer dans le château. Dans *Gremlins* je ne comprends pas comment faire sauter ces maudits Gremlins dans le cinéma. Dans *Pierre magique* enfin, comment ouvrir la trappe du sous-sol gardée par le serpent. Et pour terminer un tuyau pour *Entombed.*

Il faut se mettre devant l'œil en haut de l'écran puis sauter afin de sortir de la salle de départ.

Eric

Le Moyen Age d'*Eureka* est vraiment plein de dangers. Je n'arrive pas à aider la vieille femme menacée par un loup. C'est certainement important, car par deux fois (sur la colline avec l'aigle et sur les remparts du château de la fée Morgane) on me dit, quand je demande une aide, de me rappeler de la vieille femme. Toujours dans *Eureka*, dans la forteresse de Colditz j'arrive à totaliser dix-huit objets, mais ensuite je suis bloqué. Quelles portes ouvre le trousseau de clés ?

David

Dans *The Hobbit,* sortir de la clairière des Trolls c'est bien, éliminer ses créatures, c'est mieux. Pour cela, il faut être accompagné de Gandalf et lui demander « Say Gandalf kill the trolls ».

Par contre, je suis bloqué dans *Masquerade*, pour *Apple*. Comment peut-on se servir du soutien-gorge comme fronde pour tuer le gorille, et comment passer la mystérieuse boîte après le générateur ? Qui sera mon sauveur ?

Renaud

Pour passer les « Pale Bubbons Eyes » dans *The Hobbit* sans se faire zigouiller, il faut taper « wait » après chaque déplacement.

Nicolas

Les récifs d'*Aztec tomb* restent désespérément inaccessibles. Comment aller jusqu'à eux ?

Laurent

La première chose à faire est d'enfiler la veste, avant de se jeter à l'eau et de nager vers la plage (Wear jacket ; jump over ; swim ; go beach.)

Je suis bloqué dans l'*Enlèvement*, exactement chez le marchand de journaux à Paris. Tiltmen, merci d'avance ! L.

Je suis au bord du volcan de *Forest at world's end,* et je n'arrive plus à avancer.

Thierry

Il faut accrocher la corde (Tie rope on projection) au-dessus de la gueule du volcan, avant d'y descendre (Climb down rope). Au fond du cratère se trouve un coffre, qu'il est tout à fait conseillé d'emporter avec soi et de remonter (Get chest puis climb up rope).

Cela fait plusieurs week-ends que j'essaie de pénétrer dans le palais de Zimzalabim. La solution est-elle dans la grotte ? Si oui, comment y pénétrer ?

Sam

Quelle personne généreuse m'aidera dans *The Institut* pour *C 64* ? J'ai visité toutes les pièces et je n'arrive pas à trouver une sortie.

Olivier

EUREKA

Prisonnier dans la fameuse forteresse de Colditz, coincé entre la Wehrmacht et les falaises, aussi inhospitalières l'une que l'autre, vous n'avez qu'un but ; l'évasion. Parviendrez-vous jusqu'au talisman ?

**Dans le dortoir anglais, donneras le chocolat,
Et le sergent Bruiser le cirage t'offrira.
Avec cela et le nécessaire de couture
Un uniforme allemand feras des couvertures.**

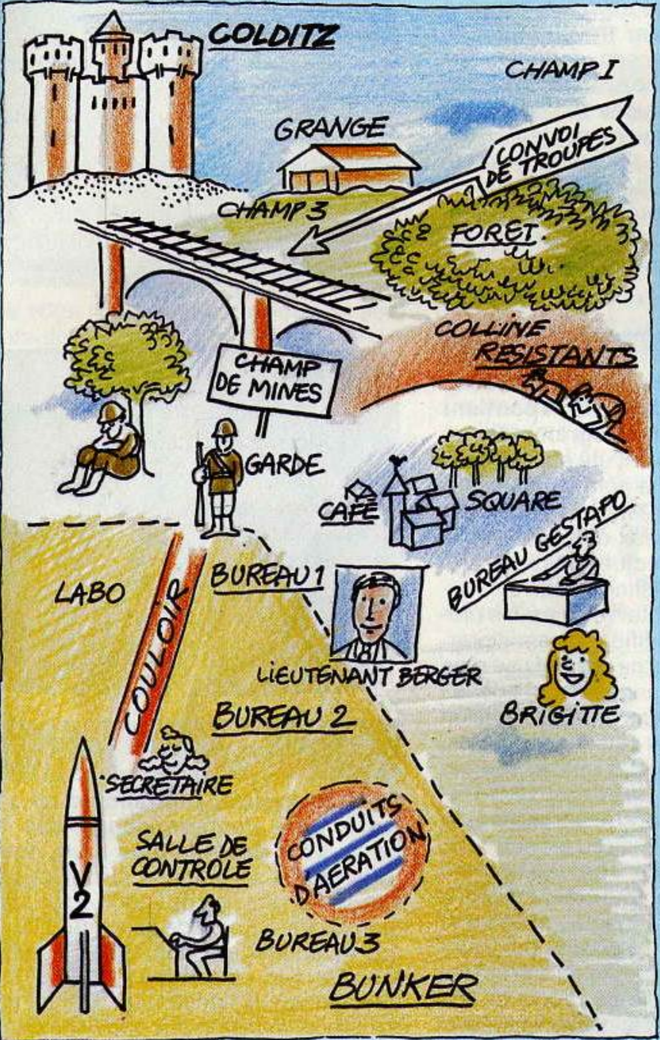
**« Caporal épinglé », ou « La grande évasion »,
Ces films te donnent une idée assez claire
De ce que, pour aller au bout de la mission,
Tu devras dire et faire.**

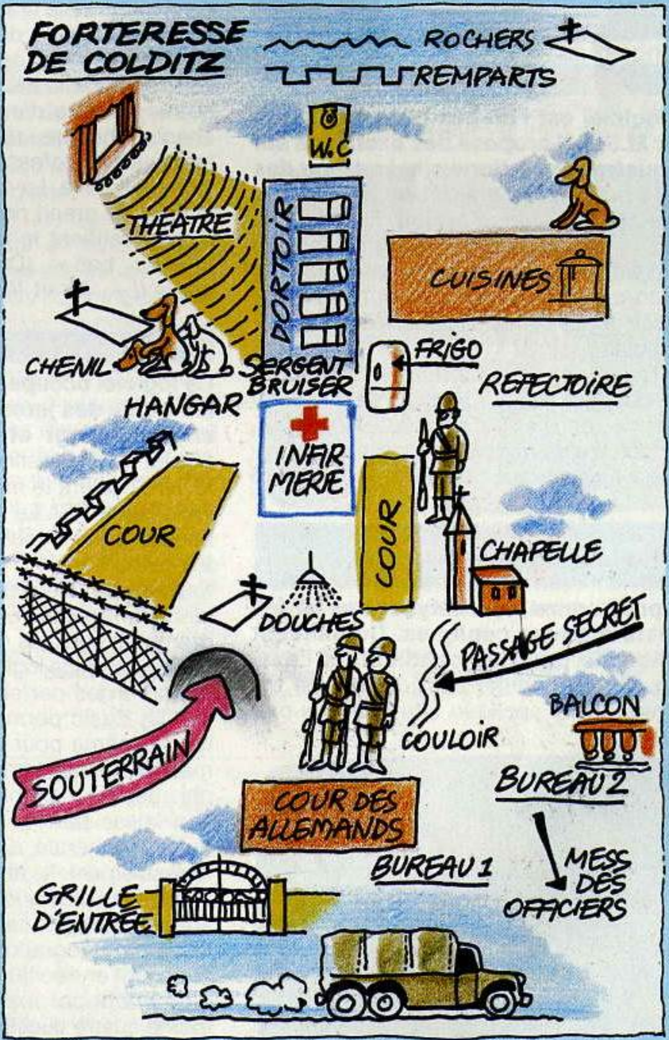
**Si tu enfiles bientôt un uniforme anglais,
Au « frigo » de Colditz tu vas te retrouver
Avec une seule idée : en sortir au plus tôt,
Puisque le talisman est au coffre d'un bureau.**

**Pour te constituer une carte d'identité,
Tu trouveras un tampon, un appareil photo,
Une carte vierge. Tu développeras ton portrait
Dans la pharmacie où tu feras un labo.**

**Cette carte plus loin te sera demandée
A l'entrée du bunker par le soldat allemand.
D'autres objets utiles tu devras amasser
Pour protéger ta fuite, semer tes poursuivants :**

**Une pioche, une barre à mine seront à ta portée,
Si tu sais fabriquer une corde avec des draps,
Mais le bruit de ta pioche tu devras camoufler
En utilisant la phonographie pour cela.**

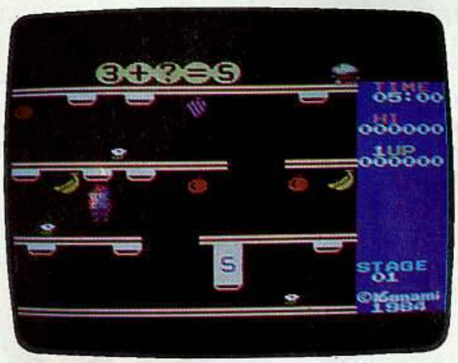




Un petit conseil enfin : les versions *Commodore* et *Spectrum* sont légèrement différentes et n'acceptent pas toujours le même vocabulaire. Pensez-y si vous jouez sur un *Spectrum* et si un copain possédant un *Commodore* vous donne de bons tuyaux !

L'ÉCOLE DES SINGES

S'entraîner à compter sans s'ennuyer ou réussir son bac, les voies de l'enseignement assisté par ordinateur sont multiples. Patrice Desmedt les parcourt inlassablement, et vous livre ici ses découvertes.

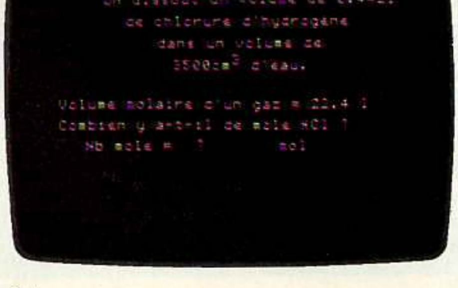


MONKEY ACADEMY

Ce logiciel est l'un des rares éducatifs pour *M.S.X.* Il propose des exercices sur les quatres opérations ainsi que sur des petits problèmes d'algèbre, incorporés dans un vrai jeu d'action. Il s'agit de découvrir la réponse à la question posée en tirant sur des stores, sans se faire attraper par un crabe très peu sympathique.
Ce logiciel dont une traduction - à peine libérale du titre - serait « l'école des singes » n'a pas la prétention d'apprendre à compter. Il ne décompose pas les opérations, mais il permet de s'entraîner sans s'ennuyer, avec différents niveaux de difficulté. (Cartouche Konami pour *M.S.X.*)

POINT-BAC MATHS 5

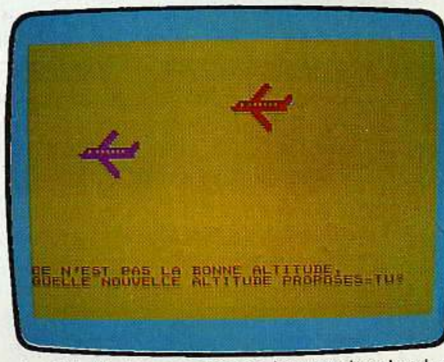
Au programme, les barycentres et les transformations coniques. Du pain sur la planche pour les candidats à l'examen. On ne change pas une équipe qui gagne. Ediciel applique à la lettre ce précepte, et continue de compléter sa série « Point-bac maths », avec ce tome 5.

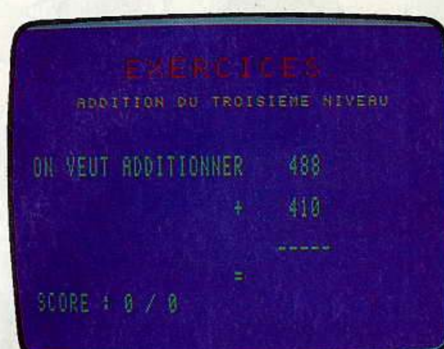


Maths 5 reprend le schéma classique. Des exercices à deux niveaux, puis des problèmes récapitulatifs. Si l'on ne répond pas correctement, l'ordinateur vient à l'aide, en rappelant par exemple la formule à utiliser, en effectuant un bref rappel de cours, en indiquant au besoin un chapitre à réviser dans son manuel de maths préféré. Le résultat ne sera indiqué qu'après plusieurs mauvaises réponses. En bon professeur, l'ordinateur note chaque exercice, visualise à la demande le dernier travail effectué, avec toutes les réponses données par l'élève, rappelle les scores complets, ainsi que le nombre d'exercices réalisés dans chaque chapitre : renseignements très utiles pour un professeur suivant la progression de l'élève. La qualité pédagogique du logiciel, le grand nombre d'exercices proposés justifient le succès obtenu par les « Points bac ». (Disquette Ediciel pour *Apple II +*, *IIe* et *IIc*.)

TO 7/MO 5 A L'ÉCOLE

Ce logiciel occupe une place à part dans le monde des jeux éducatifs. Il contient en effet vingt et un programmes en Basic, dont les listings ont été publiés dans le livre portant le même nom et publié par les éditions PSI. Le *TO 7/MO 5 à l'école* est donc destiné à tous ceux qui n'ont pas le temps ou l'envie d'effectuer un recopiage toujours fastidieux de listings, mais qui veulent pourtant pouvoir intervenir sur les programmes pour les modifier, les améliorer. La nature de ce logiciel ne permet pas d'en attendre des performances exceptionnelles. Le Basic permet une compréhension facile, même pour des relatifs débutants, mais avoue rapidement ses limites. Les graphismes sont simples, la vitesse d'exécution laisse parfois à désirer. Pourtant, la qualité générale des exercices surprend agréablement. Ils abordent des thèmes très différents : musique, auto-dictée, conjugaison, opérations, calcul mental, masses et volumes, géographie... Certains programmes sont en réalité de petits utilitaires, qui permettent par exemple de fabriquer soi-même quatre questions et quatre réponses. L'ordinateur posera les questions une par une, en proposant à chaque fois les quatre réponses. Les parents pourront ainsi renouveler à loisir les exercices, les rendre de plus en plus difficiles. Certains sont particulièrement bien conçus, ou utilisent une mise en scène ludique qui aide à rendre le travail moins rébarbatif. On sent derrière ces petits programmes l'expérience d'un pédagogue. *TO 7/MO 5 à l'école* montre qu'avec des moyens très limités, il est possible de créer un logiciel qui tienne la route. (Cassette PSI-Ediciel pour *TO 7/MO 5*.)



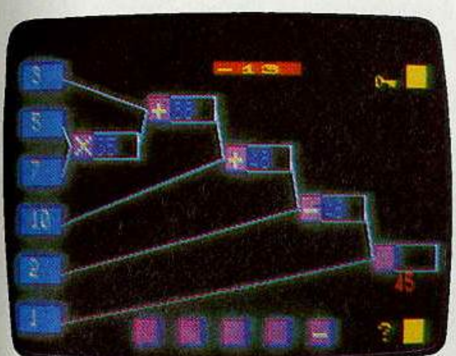


INITIATION AUX ADDITIONS

Ce petit logiciel tout simple ne s'intéresse qu'à l'apprentissage des additions, avec des nombres à un, deux ou trois chiffres. En mode démonstration, il explique le principe de l'addition en utilisant des pommes. En mode exercice, il faut donner le résultat aux opérations posées. En cas d'erreur, l'ordinateur passe automatiquement en démonstration. Malgré un prix d'attaque, *Initiation aux additions* demeure un programme un peu court. Les autres opérations auraient été les bienvenues. (Cassette Minipuce pour *EXL 100*.)

LE COMPTE EST ROND

Pour allier l'arithmétique à la logique, le *Compte est rond* vous propose de mettre en place une chaîne de calcul. Un organigramme s'affiche à l'écran. A gauche, de trois à six nombres s'inscrivent verticalement, puis un parcours de lignes et cases vous impose un ordre de priorités des calculs à effectuer. Voici donc tout le travail : quelles opérations (+, −, ×, :) doit-on placer aux différents points de rencontre afin d'obtenir, en fin de parcours, le résultat imposé ? Excellente démarche pédagogique que cette construction logique d'une suite opérationnelle : les niveaux de difficulté échelonnés donnent à ce logiciel une qualité éducative intéressante. Le graphisme, quant à lui, est suffisamment clair pour laisser toute latitude à la logique du travail. En fin de partie, l'ordinateur sanc-

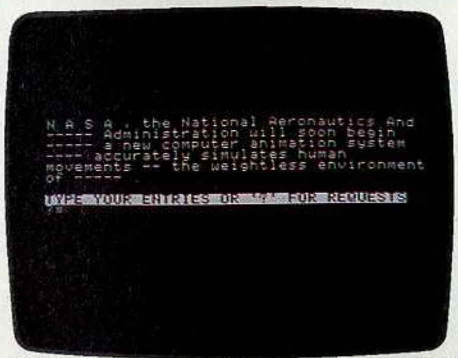


tionne votre résultat par une note qui tient compte de vos succès et de votre temps de réflexion et qui dépend de l'aide que vous aurez réclamée à l'ordinateur. (Cassette Hatier pour *TO 7* et *MO 5.*)

FORGET ME NOT (Perfectionnez votre anglais)

***Forget me not* aidera à améliorer la compréhension de l'anglais,** à condition d'accepter d'y mettre du sien. On ne parle jamais trop bien cette langue, la plus parlée au monde (après le chinois...).

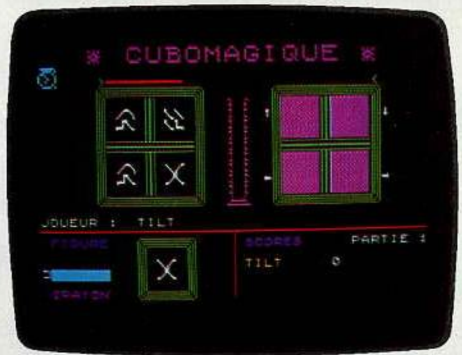
Ce logiciel est accompagné d'une cassette audio, sur laquelle sont enregistrés les textes étudiés. Le principe est simple. On écoute ou on lit (ou les deux en même temps) le texte, puis celui-ci est présenté avec les lucarnes à compléter. Cette méthode est très classique, mais est exploitée intelligemment grâce aux possibilités de l'ordinateur. L'« élève » choisit en effet la vitesse de passage du texte (en mode lecture) ainsi que la fréquence des lucarnes. Il est donc possible de revenir plusieurs fois sur le même extrait, en augmentant vitesse de passage et nombre de fenêtres. S'il l'on « sèche », l'ordinateur est bien sûr toujours prêt à donner la solution, mais il fait mieux.



Il aide judicieusement, en fournissant au choix : paraphrase du passage, traduction, liste de mots de vocabulaire, notes concernant le texte. Ces fonctions favorisent une étude efficace et progressive. On regrettera pourtant de ne disposer que de vingt textes assez courts (environ l'équivalent d'une page au maximum). Même en travaillant chacun d'eux à fond, la durée de vie de *Forget me not* ne sera que moyenne. (Disquette Ediciel pour *Apple II +, IIe* et *IIc.*)

CUBO MAGIQUE

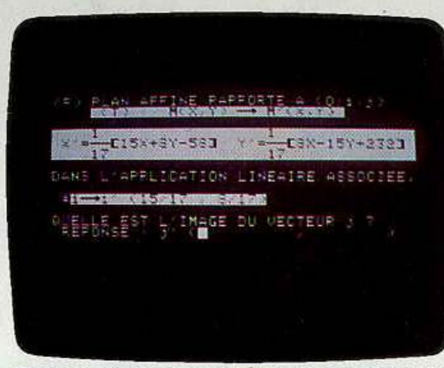
Pour stimuler votre sens de l'observation et développer votre mémoire, voici un programme fort simple. *Cubo Magique* est en fait un carré partagé en quatre fenêtres. Sur chacune d'elles apparaît une figure. A vous, ensuite, de retrouver sur un écran identique la disposition proposée initialement. Pour cela, choisissez vos combinaisons et proposez-les à la correction. Ce programme possède quatre niveaux de difficulté. Ceux-ci varient selon deux critères : l'aspect des figures tout d'abord. Aux niveaux les plus faciles, ce sont les faces d'un dé qui vous permettront de retrouver la bonne disposition du carré. Pour corser la difficulté, les niveaux 3 et 4 affichent à l'écran des formes bien plus farfelues et relativement semblables entre elles. De même, vous pouvez choisir de laisser ou non le « modèle » visible lors de votre recherche.



Dans un graphisme attrayant, *Cubo Magique* intéressera tous les jeunes enfants : le maniement fort simple du programme rend ce logiciel accessible à tous. (Cassette Hatier pour *Atari/Oric/MO 7.*)

POINT-BAC CHIMIE

Après les « Points-bac maths », français et physique, voici le « Point-bac chimie », pour jongler - sans danger - avec les acides forts, les mélanger avec des bases, calculer le ph d'une solution, étudier les propriétés d'une solution tampon. Le programme est construit à l'image de ses frères des autres matières, l'ordinateur venant à propos don-

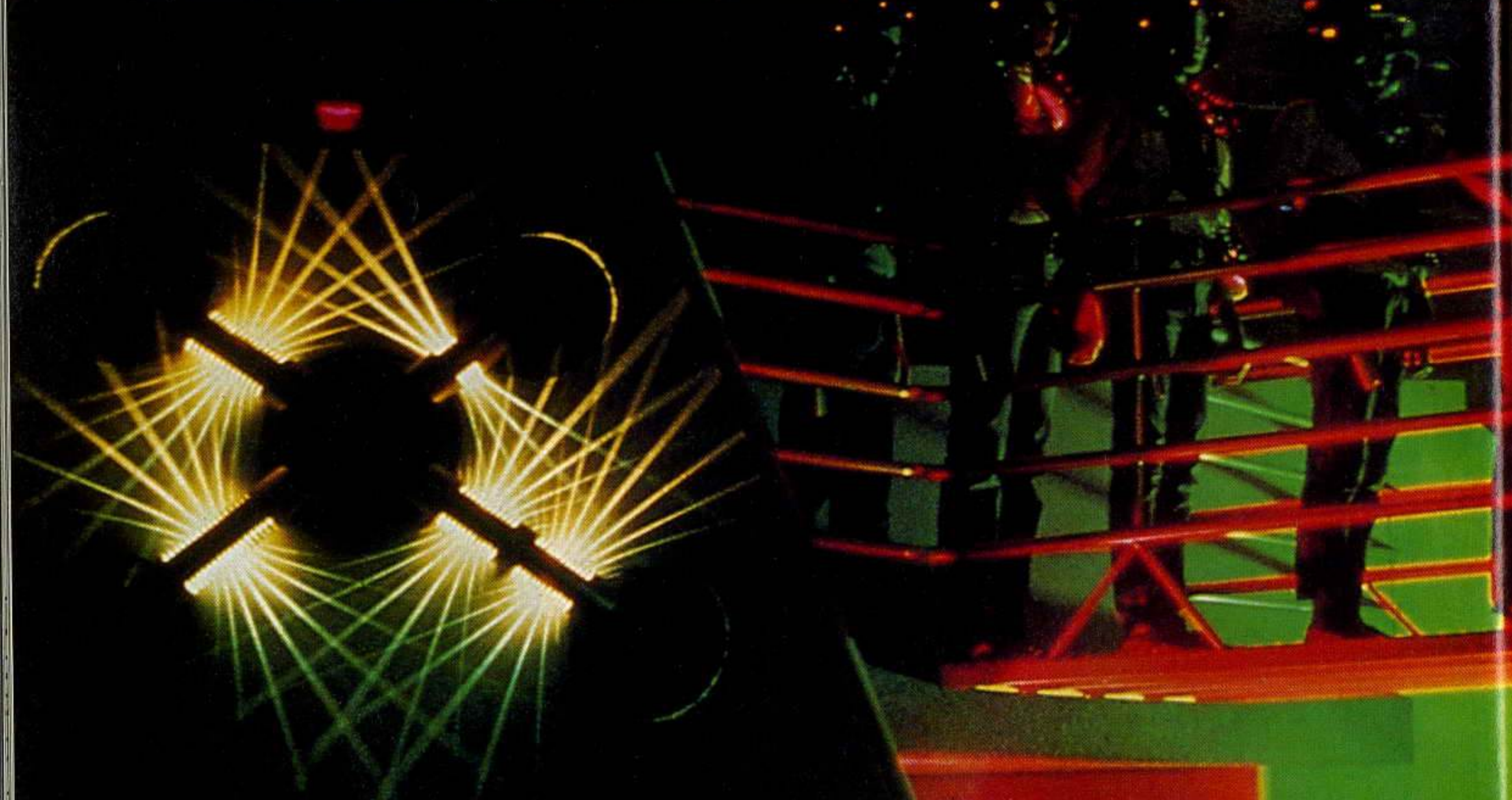


ner une aide progressive. Il est en outre possible de visualiser ses erreurs, et éviter de recommencer les mêmes ! (Disquette Ediciel pour *Apple II +, IIe* et *IIc.*)

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
CUBO MAGIQUE	Hatier	Cassette	Atari/Oric/ MO 7 MO 5/TI 9	Mémoire et observation	★★★★	★★★	★★★	B
LE COMPTE EST ROND	Hatier	Cassette	TO 7 et MO 5	Logique et arithmétique	★★★★	★★★★★	★★★★★	B
FORGET ME NOT	Ediciel	Disquette	Apple II +, IIe et IIc	Anglais		★★★★	★★★★★	
POINT-BAC MATHS 5	Ediciel	Disquette	Apple II +, IIe et IIc	Mathématique		★★★★★	★★★★★★	
POINT-BAC CHIMIE 1	Ediciel	Disquette	Apple II + IIe et IIc	Chimie		★★★★★	★★★★★★	
MONKEY ACADEMY	Konami	Cartouche	M.S.X.	Calcul	★★★★★	★	★★★	C
TO 7/MO 5 A l'ÉCOLE	PSI/Ediciel	Cassette	TO 7/MO 5	Diverses	★★	★★★★★	★★★★	
INITIATION AUX ADDITIONS	Minipuce/ Exelvision	Cassette	EXL 100	Calcul	★★★	★★★★	★★★	A

VOIR L'AVENTURE ET MOURIR

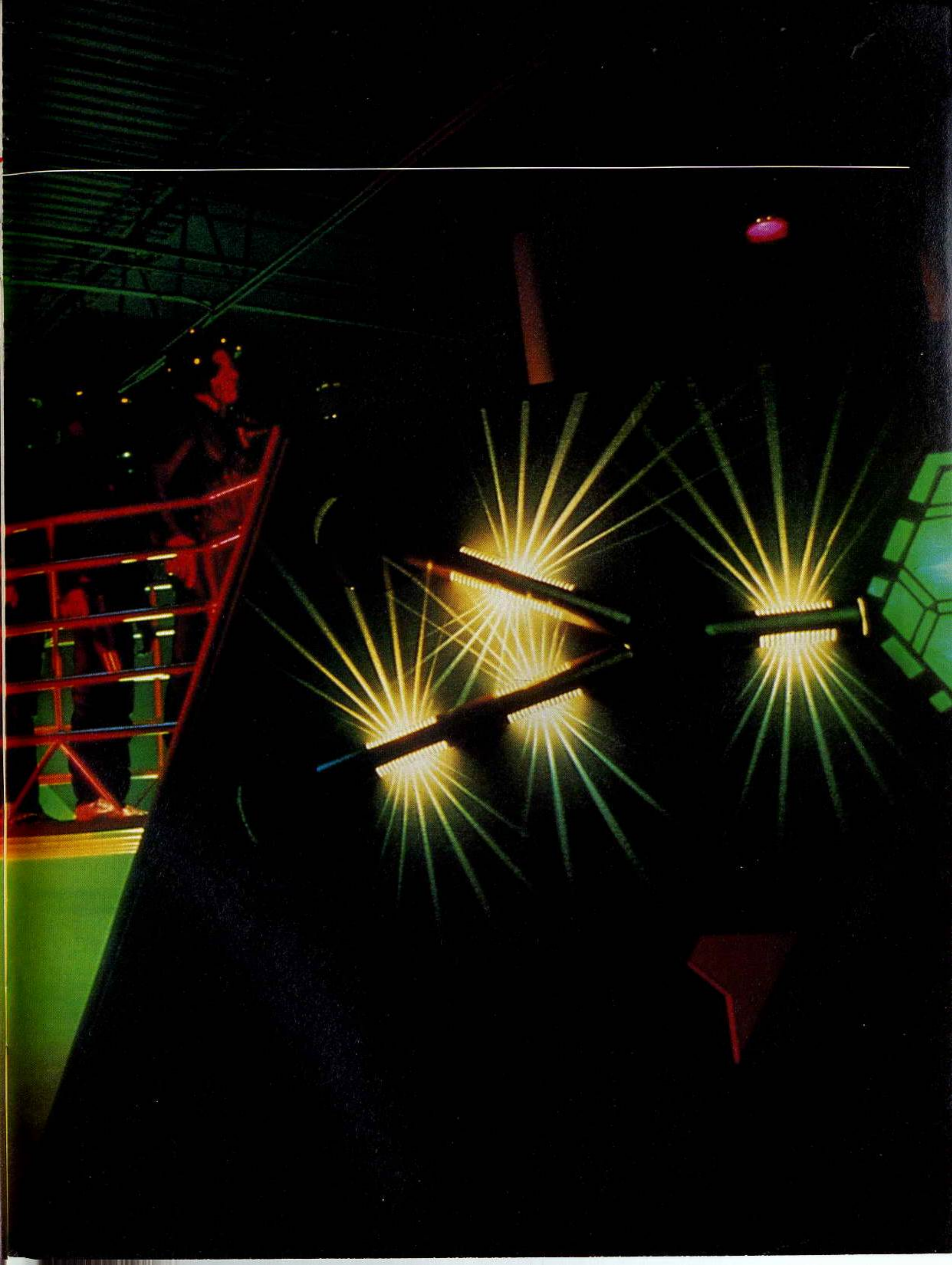
Au-delà des films et des palmes d'or, voici les endroits où les aventuriers d'aujourd'hui viennent faire leurs armes. Du Moyen Age à la Guerre des étoiles, Tilt ouvre les portes du jeu d'aventure grandeur nature.

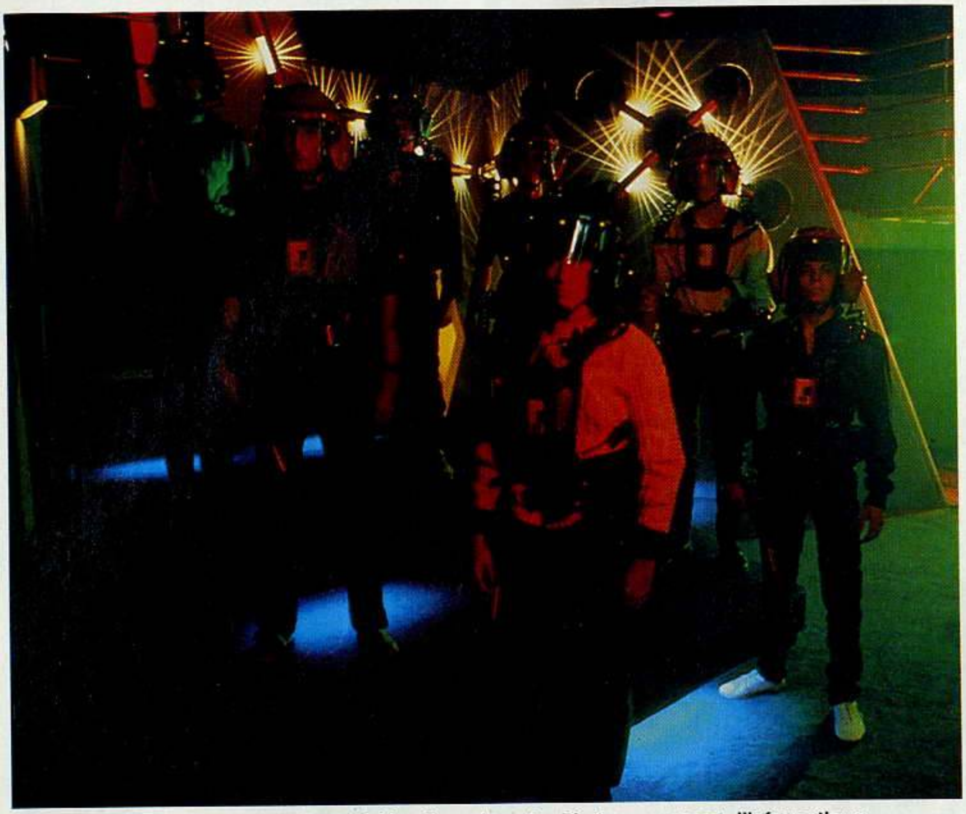


Dallas, Texas, 12 640 East northway highway. Bobby vient de dépasser la station Shell et sa Chrysler Grand prix s'arrête dans un gigantesque parking. A quelques mètres de là se cache l'aventure grandeur nature. Moyennant cinquante dollars chaque semaine depuis avril 1984, date d'ouverture du « Planet Photon Centre » Bobby, un *high school senior* (terminale) de dix-sept ans s'adonne à son vice : se métamorphoser en Luke Skywalker, en véritable guerrier de l'espace. Honnête, il avoue : *« Cela me permet de vider mon potentiel d'agressivité ou de me dépenser, sans blesser quiconque. Cela me permet aussi de rencontrer des gens qui s'intéressent aux mêmes choses que moi, en particulier des filles. »*

On a coutume de déclarer en France, avec un petit air supérieur, que les Américains sont de grands enfants à qui le profit ne fait pas peur. « Photon », c'est du rêve et de l'or en barre. Un chiffre : 20 000 $ de chiffre d'affaires par semaine et plus de 3 000 visiteurs, sans publicité.

Tout commence le jour où Georges A. Carter III, l'inventeur méconnu de la planche à voile à moteur et du « Snoopy », un mini tout-terrain, met un pied dans la salle de cinéma où passe *Star wars* (La Guerre des étoiles). Il ressort deux heures plus tard marqué à jamais par les scènes de combat futuriste, les batailles du Jedi au rayon laser et décide de les faire descendre de la pellicule dans la réalité. Très simplement, Car- ▸




Dans un décor futuriste qui frise l'angoissant, « Photon » consacre l'informatique.


Dix kilos sur le dos et beaucoup d'agressivité.

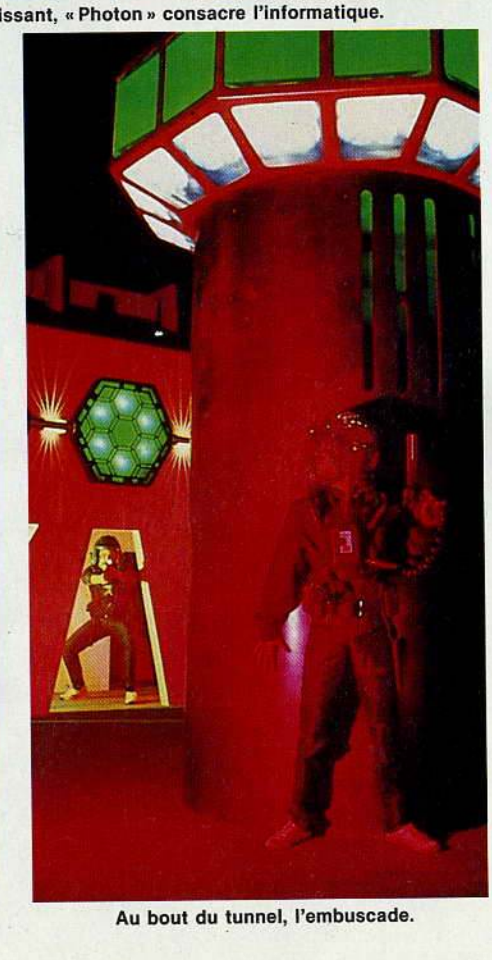

Au bout du tunnel, l'embuscade.

Photo « Photon »

ter explique : *« J'ai donné forme à une idée qui a certainement traversé l'esprit de tous les gens qui ont mis au moins une fois une pièce dans la machine et vu l'écran exploser en un show son et lumière époustouflant. « Photon » ouvre l'ère des jeux vivants, comme « Space invaders » préfigura l'explosion des jeux vidéos. »* On n'ira pas apprendre à l'Oncle Sam comment réaliser un western intergalactique. *Hightech* jusqu'au bout de ses touches, « Photon » est sur 1 000 m² le temple consacré de la micro-informatique et de l'électronique : quatre ordinateurs qui gèrent le jeu et les effets spéciaux, microprocesseurs équipant chaque joueur, système d'identification par code barre, circuit vidéo, disques laser et bande son multipiste, équipement lumineux ultra sophistiqué... L'arbitre ? Un ordinateur qui voit tout, entend tout, enregistre tout et choisit les meilleurs joueurs invités à participer au tournoi annuel doté de 100 000 $. Du consistant.

Flash back sur Bobby au moment où il sort de sa poche son passeport « Photon », se fait identifier par scanner holographique et pénètre dans l'antichambre de l'aventure. Ils sont déjà une quinzaine à l'attendre. Portrait type : sexe masculin, *teenager* ou adulte, 1 m 40 minimum pour supporter sans broncher les dix kilos d'équipement à venir, fanatique de jeux vidéo et électroniques, nature compétitive, qualités d'intuition, d'adresse, d'agilité mentale et bonne forme physique. Bobby revêt un gilet « pare-balle » perclu de détecteurs de lumière, enfile un casque émetteur-récepteur vert à diode luminescente (rouge pour les ennemis), s'arme d'un revolver à rayons lumineux et entoure sa taille d'un ceinturon renfermant l'alimentation, à l'instar des cameramen vidéo. Tous ces équipements sont reliés à deux *IBM PC* qui gèrent son statut et son score. Ainsi harnaché, il a vraiment l'air de sortir du XXIe siècle. On ne plaisante plus. En route pour l'aventure.

Bobby et ses neuf équipiers entrent dans l'arène. Soudain une voix synthétisée s'élève : « Intruder alert ! Intruder alert ! Photon warriors, prepare for strategic maneuvers on my voice command ... 3.2.1, Go ! » Le combat contre la montre commence. Six minutes pour *zapper* (descendre) les adversaires et marquer le maximum de points. La comptabilité est vite tenue : 10 points quand on atteint un ennemi, — 10 si l'on est touché, — 30 si l'on tire malencontreusement sur un joueur de sa propre équipe et le pactole : 200 points si l'on détruit la base ennemie. Le décor complètement futuriste frise l'angoissant : sur deux étages moquettés de gris pour cause d'amortissement de choc, c'est une débauche de tunnels, estrades, passerelles, cellules, postes d'observations, bunkers, truffés de monitors, de machines à faire de la fumée et de *spots lights* clignotant comme des fous. Le tout plongé dans un

environnement sonore « tridimensionnel ». Premier combat. Ennemi en vue. Bobby sent un courant d'excitation mêlé de peur parcourir son épine dorsale. Il se plaque rapidement dans un angle et tire à deux mètres (distance réglementaire). Le sifflement des coups résonne dans son casque en trois notes. Brusquement une note basse. Booby a fait mouche. Le casque de son adversaire, dont le pistolet est désactivé pour quatre secondes, s'allume de jaune. Pas question de se déconcentrer, un autre casque rouge embusqué dans un bunker ajuste son tir et le rate. Bobby en est quitte pour une grosse décharge d'adrénaline. Aux aguets, il progresse, avec ses dix kilos de matériel sur les épaules, vers la base ennemie évitant les endroits trop découverts. Mais six minutes, malgré toute la tension nerveuse, ça passe très vite, la musique s'éteint et la voix proclame « the maneuver is over ! » Score : 80 points, pas mal quand on pense qu'il faut un certain degré d'entraînement pour dépasser les scores négatifs. En vrai descendant des « pilgrims » et de Billy the Kid, Bobby remet ça. L'atavisme, l'aventure, la peur, ça ne pardonne pas.

Frustrant pour certains, excitant pour beaucoup d'autres, « Photon » fait des ravages de la côte est à la côte ouest. Plusieurs centres ont été vendus en franchise au Canada, à Taïwan et à Hong-Kong. A quand le « Photon » hexagonal ?

En France aussi

Pas de misérabilisme, nous possédons une chose que tous les Nord-Américains nous envient jalousement : un passé.

Dourdan - France. 12 h. Une Renault 4 se profile sur la petite route départementale qui mène à la forêt. En descendent deux chevaliers en cote de mailles, pourpoint et guêtres de toile cirée et bouclier-couvercle de poubelle nettement amélioré. A deux pas, deux elfes en collant noir et un magicien à la barbe cotonneuse grillent une cigarette. Plus loin, trois monstres peu réjouissants et quatre moines encapuchonnés dans une bure noire se restaurent. Au total, vingt-cinq monstres et quarante-cinq aventuriers en tous genres, clercs, paladins, guerriers, voleurs, magiciens, barbares habillés d'époque. Les figurants d'un remake des « Enfants du Paradis » ? Nenni, juste le prélude au deuxième « 24 heures de Dongeon et Dragon » organisées par l'AJT en forêt de Dourdan, au cœur de l'Essonne. Derrière les moustaches de Viking et autres casques de croisés, se cachent des employés de bureau, des étudiants, des biologistes, des chômeurs, des directeurs commerciaux... âgés pour la plupart de dix-huit à vingt-cinq ans, tous possédés par le même virus : la curiosité et la soif d'expériences nouvelles. *« Je participe régulièrement depuis plus de quatre ans à des « Dongeon et Dragon »*, explique Crama. *« Je ne*



Photo Armel Roubaix

Cote de mailles, bouclier-couvercle de poubelle, le forêt de Dourdan devient forêt des maléfices...

peux décemment pas rater cette occasion de passer sur le terrain, de vivre enfin dans l'univers où je joue. » « Ce qui compte pour moi, c'est le plaisir de jouer, d'apporter de la crédibilité à mon rôle et d'en faire une expérience théâtrale », fait remarquer le tavernier. A quoi tout le monde rajoute *« ce jeu médiéval constitue aussi un fantastique prétexte à une journée de défoulement dans la forêt ».* Changer de peau tous les week-ends, le rêve ! Chose bizarre : tous les joueurs ne sont pas des intoxiqués de D&D. Pour une dizaine, c'était la découverte.

En bonne magicienne je compte mes gemmes et m'entraîne à jeter des sorts : *sleep*-jet d'encre, *magic missils*-légumes teigne, ou *stinking cloud*-poudre à éternuer, alors que les clercs vont chercher leur massue et leur *hold person*-balle en caoutchouc et les guerriers leurs longues épées en balsa gris acier. Le temps d'assimiler les règles assez complexes, de nouer à mon bras les foulards-point de vie et je m'enfonce dans la forêt sous un soleil de plomb, accompagnée du magicien Crado, d'Adroal le clerc dispensateur de bonnes paroles et de deux preux guerriers : Lancelot et Morigan. Notre mission est pour le moins obscure : il y a bien longtemps un culte maléfique sévissait dans la forêt entretenu par les Moredhels. Si ces derniers ont, paraît-il, disparu, le mal persiste. A nous de le chasser. Des autres équipes nous ne savons pas un traître mot. Allez savoir si les nombreux moines qui sillonnent la forêt, épée dissimulée sous la chasuble en récitant des litanies, sont d'aimables promeneurs ou d'horribles démons. Téméraires mais point fous, nous laissons passer. Des craquements de branches, des bruits de voix étouffés, un groupe de cinq aventuriers s'annonce. Un dialogue très exotique s'instaure avec le plus grand sérieux : « holà chevalier, recule d'un pas, dépose ton cimeterre et conte-nous où te mène ta quête » suivi par « faisons route ensemble pendant quelques lieues, nous nous défendrons mieux », ponctué, je dois en témoigner, par des « qui c'est ce type ? », tout ce qu'il y a de plus triviaux. Vigilance, nous pactisons peut-être avec l'*Evil* et ses langues de vipères. Le périple se poursuit au milieu des hautes futaies de chêne, des taillis de sureau et des ronces. Une aventurière charge Lancelot resté en arrière-garde. Il en vient à bout en quatre coups d'épée et l'expédie au royaume des cieux. Premier mort. La pauvre devra aller quérir Eliande l'enchanteur qui, outre ses pouvoirs divinatoires, possède le don de la résurrection moyennant monnaie sonnante et trébuchante. Au détour d'une sente, un fou multicolore déboule tel un sanglier. Contre les gugludus (clochettes) et Crado, il nous en apprend un peu plus de manière très énigmatique « la parole est de gemme, le silence de gugludu ». Quelques noms : Ankarog, Moredhels, Asmodée se dégagent de cette incohérence. Mystère, ça se complique. La faim et la soif nous tenaillant, nous fonçons à l'auberge (très symbolique) où un tavernier particulièrement commerçant nous sert une cruche de vin pour quelques gemmes. Décidément tout se paye dans la forêt de Dourdan.

Stupeur, à cent pieds, un trio de voyageuses très « Robin des bois » sont agenouillées, snaps à portée de la main, autour d'un pentacle cerné de bougies. Ça commence à sentir le soufre et la mirabelle. Alors que je m'élance, *Magic missils* en avant, la belle prêtresse travestie m'explique qu'il y a culte et culte, elle officie du côté humain et non du côté démoniaque. J'aurais dû me méfier, elle portait une araignée noire sur elle.

Et le temps passe, ponctué de rencontres plus ou moins brutales avec Gaahan de Gathol, un paladin amnésique, Tars Tarkas, son mortel ennemi, un mendiant loqueteux, un ermite muet, un druide fuyant, des hordes de bandits de qui nous essayons de soutirer la vérité. Les temps morts et les errances sans fin commencent à me peser. Plus on avance, plus l'histoire se complique, d'autant que des rumeurs non fondées courent sur tout un chacun. Kafkaïen.

Une seule chose est claire : nous cherchons tous une relique, y compris les moines et accessoirement quelques parchemins. Entre chien et loup, diverses tactiques se font jour. Certains groupes unissent leurs forces pour tenir le siège de l'abbaye. Tentative avortée. Au sommet d'une butte, réfugiés dans leur repère inviolable, les moines ne craignent rien, d'ailleurs ils possèdent le pouvoir de se regénérer. D'autres écument la forêt, prêts à tuer tout ce qui passe. *Evil* ou *Good,* selon le vieux principe « on tape d'abord, on discute après ». La nuit tombe sur la forêt.

Une nuit d'angoisse

Crado fortifie notre campement de fortune et je pars ramasser du bois mort pour entretenir le feu. Magicienne ou pas, je commence à entendre des bruits singuliers, à voir des ombres de toutes parts et à imaginer le pire : perdue dans la forêt au milieu des morts-vivants et des loups-garous. Aucune envie de me réveiller le couteau sous la gorge et un squelette grimaçant au-dessus, même si Morigan, en ex-scout, m'explique que l'on peut se diriger de nuit en regardant la mousse qui pousse au pied des arbres. Je lui laisse ce genre d'exploit. Le feu s'éteint, l'humidité monte au même rythme que l'angoisse. Soudain, les feuilles bruissent, un aventurier apparaît en quête de quelque nourriture terrestre. Tandis que, décidément trop naïve, je m'exécute, le reste de la troupe nous attaque par-derrière. Les traîtres, c'est le carnage. Crado tombe le premier, suivi de Morigan empêtré dans ses couvertures et de moi-même, dans une symphonie d'injures et de malédictions proférées par Adroal. Pas complètement immoraux, ces suppôts du démon nous remettent suffisamment de gemmes pour racheter nos vies le lendemain. Un avantage : morts nous pouvons entendre, en souriant jaune, les cris des morts-vivants qui secouent les fondations du monastère et attaquent les aventuriers isolés.

Le lendemain signe la prise du monastère dans le plus pur style *blitskrieg* de cape et d'épée. Tapie dans les fourrés, je guette la faille. Tout va très vite, les offensives se multiplient : moulinets de cimeterres, maelstrom de hurlements, fuites éperdues, haros variés, cascades involontaires, morts en chaîne, bâillements étouffés. Aussi impressionnant qu'efficace, mais on y croit moins. L'enthousiasme s'est un peu émoussé avec les piqûres de moustiques et la nuit blanche. Soudain dans le feu de l'action monte une incantation démoniaque. « Salut, ô immonde princesse des abysses, ô Loth... » Horreur, le druide, le ranger et le barbare ne sont en fait que des Morédhels déguisés qui invoquent maintenant leur déesse araignée. Suit un moment de panique monstre. Aux portes du monastère, guerriers, paladins, bandits et moines, *Good* ou *Evil,* se battent comme des lions pour pénétrer. Un guerrier trucide le druide, trop tard le ranger poursuit l'incantation. Gaahan de Gathol gît dans un coin, égorgé. Ankarog, la relique-patte de lézard apparaît et les combats reprennent de plus belle, les épées craquent dans un bain de sang (entendre égratignures, bleus et courbatures). Nul ne sait plus qui est mort ou vivant. Une seule chose compte : s'approprier la relique. Lassés, la moitié des combattants observent la scène en tentant vaguement de comprendre comment on a bien pu en arriver là ?

Aux douze coups de midi, le gong final, les bons emportent la bataille mais non la guerre, ils ne savent pas comment détruire la relique ! Ce sont des aventuriers fourbus, aux boucliers enfoncés qui se traînent à la taverne pour entendre narrer le scénario complet. Je tombe de haut. Oyez : il y a bien longtemps la forêt de Dourdan était sous l'emprise des Morédhels qui vouaient un culte à Loth, la princesse araignée, maîtresse des morts-vivants. Très puissants, ils auraient pu conquérir le monde, si les paladins n'avaient levé une armée pour exterminer cette racaille. Sentant leur fin approcher les Morédhels enterrèrent trois des leurs dans une crypte, maintenue en état de catalepsie grâce à la relique donnée par Loth, elle-même cachée dans un plan parallèle. Est-ce clair ? Seule une incantation connue des trois larrons la fera réapparaître en temps voulu. Le temps passe, la forêt des maléfices, véritable jungle peuplée de monstres, tombe dans l'oubli. Quelques moines adorateurs d'Asmodée, chassés de leur pays découvrent avec joie cette aura maléfique et implantent leur monastère sur les ruines du temple. D'un pacte avec Asmodée, ils obtiennent contre un certain



L'heure du repos sonne pour tous, même pour Ninja-Moustic



Photo Armel Roubaix

nombre de sacrifices humains, l'inviolabilité de leur monastère. Le temps passe encore, lorsqu'un moine un peu curieux tombe sur les cryptes et relâche involontairement les Morédhels qui s'enfuient. Dès lors, ils n'ont plus qu'un but : faire réapparaître la relique, force vivante de leur secte. Problème : ils ne peuvent rentrer dans le monastère sous peine de mort subite. Quant aux moines, ils savent que la relique est dans le monastère mais ignorent l'incantation magique, donc ne peuvent la détruire. Vient se greffer un paladin amnésique, instrument involontaire des Morédhels, qui ne redoute aucun maléfice, un anti-paladin... L'histore se corse quand on sait qu'aucun ne connaît vraiment son rôle... Quant aux groupes, leurs missions allaient de « trouver le paladin » à « faire prisonnier le chef des moines » en passant par « identifier le paladin qui a déposé les armes », « tuer les moines », « aider les Morédhels »... Un scénario assez simple qui sur le terrain s'est transformé en chaos médiéval, chacun ne connaissant que des bribes, fausses bien souvent, de l'intrigue.
C'est l'heure des règlements de compte et des bilans. Les regroupements entre aventuriers par bandes de quinze parfois, ont limité les possibilités de jeu et d'attaque par les monstres et les morts-vivants avec à la solde, des temps morts assez pénibles.
Pas assez de monstres, un lieu d'action trop éclaté, les avis divergent. En revanche, tout le monde s'accorde pour reconnaître que sur le terrain le jeu acquiert une autre dimension. Facile de déclarer en salle « Tour de garde toutes les deux heures », « Enfonce la porte », ou « Grimpe à l'arbre ». Dans la forêt de Dourdan, cela ne suffit plus, il faut le faire ! Pas si déplaisant puisque 90 % des participants, dont votre « serviteuse », sont prêts à recommencer malgré une chute dans les orties.
Si l'aventure médiévale vous fait aussi rêver, sachez que le prochain week-end de l'AJT se tiendra les 6 et 7 juillet. En France, seul « Stratèges et Maléfices », un club « rôdé » de Nantes vous propose le même style de frissons en forêt. D'autres projets émergent doucement, du style nouvel an dans un château champenois ou normand. L'aventure fait des petits dans le royaume des Francs. Force est de reconnaître que les grands maîtres de l'aventure *Live*, « Treasure Trap », peuplent avec des stars, aux noms pretigieux la perfide Albion.

Véronique CHARREYRON

Les cahiers de l'aventure

Photon, 12640 E. Northwest Highway, suite 412, Dallas, Texas 75228. U.S.A.
A.J.T. (Association pour les jeux tactiques), 165, rue de Charonne, 75011 Paris.
Stratège et Maléfices, 14, rue Michel-Rocher, 44200 Nantes.
Treasure Trap, P.O. Box 130, Chester CH1 1TD. Angleterre.

Cher Tilt

VIVE LES CONCOURS

Cher Tilt, je trouve que tu devrais organiser plus souvent des concours ! J'aimerais également que les jeux de la rubrique « Tubes » soient classés par marques d'ordinateurs.

J. Charles, 30740 Le Cailar.

Ces derniers mois, les lecteurs de Tilt ont pu exercer leurs talents sur plusieurs concours ! En ce qui concerne la rubrique « Tubes », nous préférons un classement par thèmes, afin d'obtenir un ensemble plus cohérent.

GRAPHIQUEMENT VÔTRE

Je voudrais savoir pourquoi le graphisme de l'*Atari 800 XL* ne ressemble pas à celui du *Commodore 64* ? Ils ont pourtant tous les deux une mémoire vive de 64 K. Pourrais-tu également me dire si l'*Atari 800 XL* peut se brancher sur un téléviseur noir et blanc ou sur un moniteur vert ?

Christophe Ghazi, 49000 Angers.

La taille mémoire totale ne joue pas un rôle direct dans la qualité du graphisme. La gestion graphique est assurée par une partie de la mémoire, indépendante ou non. Le Commodore *et l'*Atari *n'ont ni le même microprocesseur, ni la même gestion graphique. Le* 800 XL *peut se brancher sur un téléviseur noir et blanc, ou sur un moniteur vert (en utilisant dans ce cas la sortie vidéo).*

OÙ EST PASSÉ L'ÉLECTRON ?

Je suis possesseur d'un *Acorn Electron*, et je n'ai vu aucun listing pour cette machine dans Tilt. Je suis très déçu, car sa ludothèque n'est pas très grande. De plus dans les rubriques « Tubes » et « Coup d'œil », vous n'avez présenté que quelques titres. Les logiciels du *B.B.C.* modèle B sont-ils compatibles avec l'*Electron* ? Existe-t-il des jeux d'aventure ainsi que des jeux d'action tels que « Decathlon », « Scramble » ou « Time pilot » pour l'*Electron* ?

Pierre-Eric Gérard, 35000 Rennes.

*L'*Acorn Electron *n'a malheureusement pas du tout percé en France, ce qui explique le manque de logiciels, tout comme l'absence de listings dans Tilt. Nous préférons publier des programmes destinés aux machines les plus courantes, afin de satisfaire un maximum de lecteurs. A notre connaissance, il n'y a ni jeux d'aventure, ni adaptations des jeux que vous citez.*
*L'*Electron *n'est pas compatible avec le* B.B.C.

SPECTRUM CONTRE COMMODORE

Je possède un *Commodore 64*, et de ce côté-là, je n'ai rien à dire, Tilt en parle beaucoup. Mais je ne comprends pas pourquoi certains lecteurs affirment qu'il n'y en a que pour le *64*. Moi je crois plutôt que c'est le *Spectrum* qui est le plus avantagé. Un exemple, dans le n° 19, il y a dans la rubrique « Tubes » dix logiciels pour le *Spectrum* contre cinq pour le *Commodore 64*.
Je ne suis pas contre le *Spectrum*, mais je donne cet exemple pour montrer que le *C 64* n'est pas privilégié. Dans le Tilt n° 21, tu as testé « Fahrenheit 451 » et « Rendez-vous with Rama », mais tu as oublié de préciser qu'ils existent également pour le *Commodore 64* !

Maurice Pelisson, 01140 Thoissey.

Nous ne privilégions aucune machine. Le nombre de logiciels testés varie avec l'actualité.

VAINCRE ZAXXON

Je voudrais d'abord te féliciter pour ton journal. Je suis abonné depuis peu et je ne le regrette pas. Mais je t'écris pour répondre à Benoist qui demande comment détruire Zaxxon sur la console *C.B.S.* Pour y parvenir, il suffit de se mettre au point 2 à l'altimètre et de se placer latéralement, sans changer d'altitude, en face du point 1 de l'altimètre. Une fois cette position acquise, attendre Zaxxon. Quand il arrive, il faut tirer sans relâche, pour toucher le missile à tête chercheuse avant qu'il ne parte. A ce moment Zaxxon passe par toutes les couleurs avant de virer au noir. Le bonus obtenu est de 5 000 points.

Stéphane Leens, 77181 Courtry.

FAIRE LA FOIRE

Ayant la possibilité de me déplacer, je voudrais connaître les dates des principales foires internationales de micro-informatique. Je lis Tilt depuis ses débuts et je suis sûr que beaucoup apprécient, comme moi, les reportages sur les salons qui nous tiennent au courant des nouveautés et du marché.

Stéphane Nucci, 38270 Beaurepaire.

Le C.E.S. de Las Végas, en Californie, se déroule les premiers jours de janvier, le L.E.T. de Londres la deuxième moitié de février, Hanovre prend la suite mi-avril, suivi par le Sicob de printemps la deuxième semaine de mai.
La foire de Cologne, le C.E.S. de Chicago entament le mois de juin, en général la première semaine. La foire de Hanovre continue mi-juin sur trois jours. Le Sicob d'automne clôt le tout, du 18 au 28 septembre, au C.N.I.T. de la Défense. Bon voyage !

PAUVRE ADAM

Je voudrais savoir où je peux trouver le logiciel « Summer games » pour la console *Coleco* (ou pour *Adam*) ? Existe-t-il un logiciel pour *Adam* comme « l'Aigle d'or » ou « Mandragore » ?

Olivier Nguyen van Tan, 16800 Soyaux.

*Parmi les logiciels que vous citez, aucun n'existe pour l'*Adam.

AMSTRADOPHILE

Mes rubriques préférées sont « Tubes » et « Sésame ». Or je dois me plaindre car dans la rubrique « Tubes » vous ne présentez pas de logiciels pour l'*Amstrad*, et dans la rubrique « Sésame », aucun programme pour cette machine, pourtant très répandue !

Basass.

Depuis le n° 21 le mal est réparé, et ce présent numéro devrait vous combler !

FANTÔMES

Je voudrais savoir si le logiciel « Ghostbusters » existe pour la console *Coleco*.

John Vallin, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon.

Non, « Ghostbusters » n'existe pas pour la console Coleco.

TOUT POUR COLECO

Je veux tout savoir sur les nouveautés pour *C.B.S.* Tu parles beaucoup des logiciels pour ordinateurs, mais très peu de la console *Coleco*. As-tu quelque chose contre elle, ou bien les nouveautés se font-elles de plus en plus rares ?

Franck Pulce.

Nous n'avons rien contre la console Coleco, *mais les nouveautés sont effectivement devenues rares.*

ET I.B.M. ?

Je trouve que tu ne parles pas assez des logiciels de jeux pour les ordinateurs personnels du genre *I.B.M.* ou *Olivetti*. Même s'il n'y en a pas beaucoup, il faudrait en parler.

Favian Rigal, 83110 Sanary-sur-Mer.

Les ordinateurs personnels sont des machines professionnelles, qui ont généralement leur place sur le lieu de travail. A Tilt, nous préférons les ordinateurs familiaux, que l'on utilise à la maison. Le monde de l'informatique est si vaste qu'il vaut mieux faire un choix pour connaître à fond un secteur plutôt que de toucher — mal — à tout.

M.S.X., JE T'AIME

Je suis un lecteur attentif de votre revue, et je dois vous dire que j'ai été choqué de voir dans le n° 21 une véritable contre-publicité pour le standard M.S.X. Monsieur Jacques Palpacuer décrit les *M.S.X.* comme des machines obsolètes et les assimile au *99/4A* pour leurs capacités sonores et graphiques. Je lui répondrais que les *M.S.X.* n'ont pas le même générateur de son que le *TI 99*, car ils possèdent un AY3 8910 de General instrument. De plus les capacités graphiques des *M.S.X.*, malgré une résolution moyenne, sont tout à fait exceptionnelles.

Laurent André (étudiant en informatique).

Chacun d'entre nous a sa machine préférée, et le marché est vaste pour effectuer son choix !

TRICÉPHALE

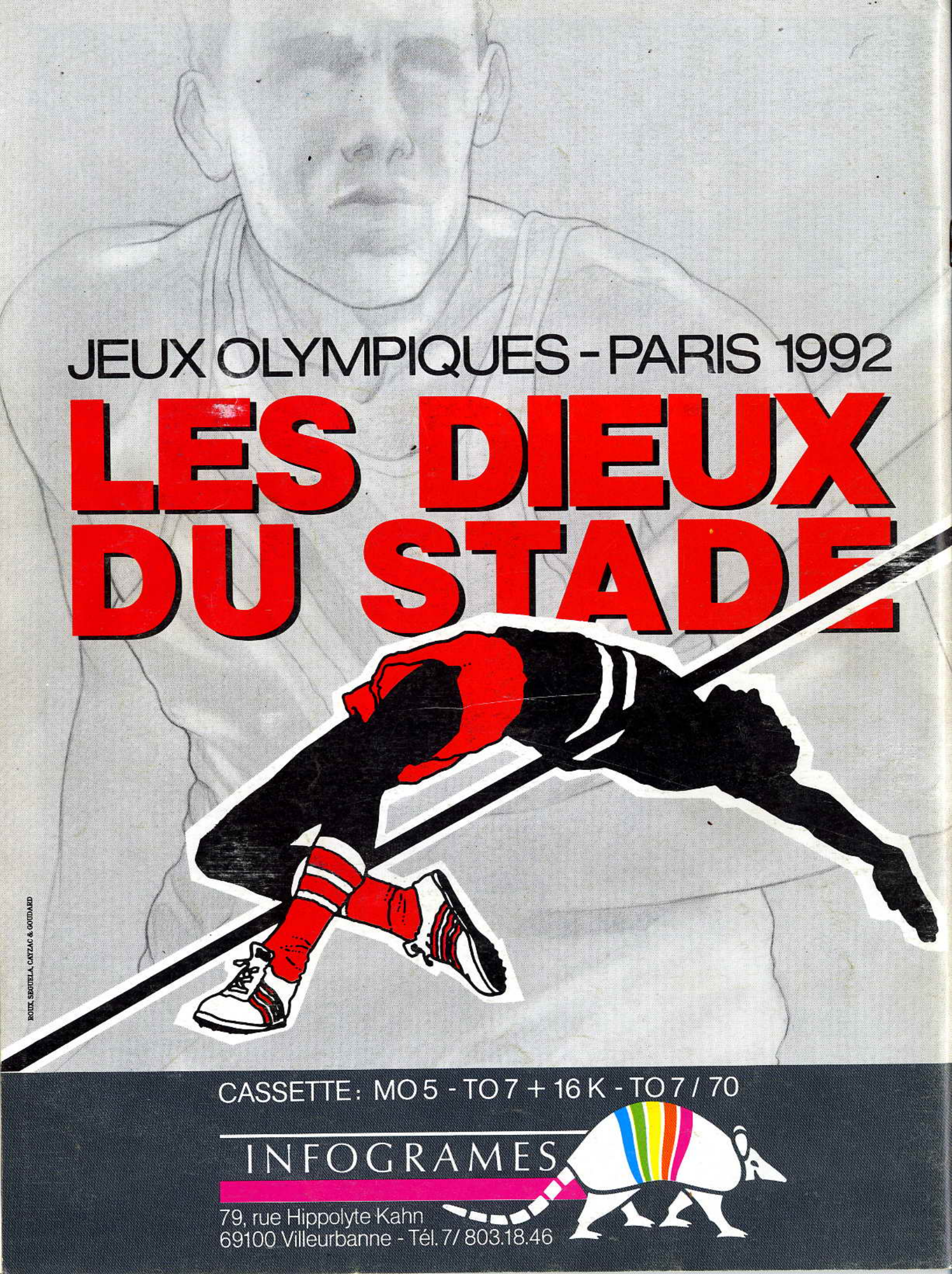
J'ai trois passions dans la vie : les jeux informatiques, la science fiction et la bande dessinée. Et je suppose que je ne suis pas le seul dans ce cas. Alors, une suggestion gratuite : si tu mettais un peu de bulles dans tes colonnes.

Raphaël Perchet, 33000 Bordeaux.

Tilt te réserve une bonne surprise pour la rentrée. Wait and see.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 3e trimestre 1985 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.


le premier magazine de l'aventure et du voyage
GRANDS REPORTAGES
PLONGER
LIEUX MAGIQUES SOUS LA MER
VIVRE
SAN FRANCISCO
REVER
NOSTALGIES ECOSSAISES
Grands Reportages
en vente chaque mois dans
tous les kiosques


JEUX OLYMPIQUES - PARIS 1992
LES DIEUX DU STADE
CASSETTE: MO 5 - TO 7 + 16 K - TO 7 / 70
INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 7/ 803.18.46
ROUX, SEGUELA, CAYZAC & GOUDARD